

lowstock

WWW.JVN.COM

DÉCRYPTAGE

RISEN 2 DARK WATERS

On y a joué et on y voit bien plus clair !

TEST

LES ROYAUMES D'AMALUR : RECKONING
Not so Big Huge Game ?

BÊTA

SYNDICATE

Et si c'était mieux avant ?

FOCUS DU MOIS

GAME OF THRONES



ENFILEZ VOS DOUDOUNES,
L'HIVER VIENT !

MATOS

À chaque jeu
sa config !

mer

L 13925 - 251 - F: 6,95 €



VENGEANCE

CASQUES DE JEU HAUTES PERFORMANCES



Vengeance 1100
CASQUE DE JEU TOUR DE COU



Vengeance 1500
CASQUE DE JEU USB



Vengeance 1300
CASQUE DE JEU ANALOGIQUE

Conçus pour
les **jeux haut
de gamme**

Il se peut que vous n'ayez jamais écouté de casques aussi bons que ceux-ci. Que vous choisissiez le Vengeance 1500 en USB ou le Vengeance 1300 analogique, vous profiterez d'un casque d'un niveau de confort idéal pour le porter de longues heures, pourvu d'écouteurs de 50mm pour une qualité audio incroyable et d'un microphone conçu pour des discussions cristallines. Le Vengeance 1500 est doté de la technologie Dolby®, pour une parfaite compatibilité avec les jeux et films 5.1 et 7.1 et le Vengeance 1300 se marie admirablement avec votre carte son haut de gamme pour une immersion totale.

Le casque de jeu, tour de cou, Vengeance 1100 est d'une qualité audio surprenante, permet des discussions claires et est suffisamment confortable pour être porté pendant des heures de jeu ou de longues discussions sur internet. Le 1100 fonctionne aussi bien sur connecteur USB qu'analogique.

Corsair Vengeance Series. Conçus pour vous.



facebook.com/VengeanceGaming



@CorsairMemory

Pour en découvrir bien plus sur la gamme complète de périphériques de jeu Vengeance, allez sur corsair.com

JOYSTICK N°251 - MARS 2012

Édité par M.E.R. 7
 SAS au capital de 40 000 Euros
 RCS de Paris 498599836
 Siège social : 4, rue de la Paix - 75002 Paris
 Exploitant de la marque Yellow Media
 Adresse du magazine : 101-109, rue Jean-Jaurès
 92300 Levallois-Perret
 Tél : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39
 www.mesmagazinesfavoris.fr

Président : Francis Jaluzot
 Directeur général : Francis Folliot
 Principaux actionnaires : LMB Finance FCPR,
 Fondation du Littoral
 Directeur de la publication : Francis Jaluzot
 Directrice des ressources humaines :
 Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
 Directeur de Magazine : Xavier Levy
 Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS

18-24, quai de la Mame - 75164 Paris Cedex 19
 Tél : 01 44 84 05 50 - Fax : 01 42 00 56 92
 e-mail : abonner7@dpiinfo.fr
 Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) :
 72,28 euros
 Étranger Tél : 01 44 84 05 50

RÉDACTION

Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
 Première rédactrice graphiste :
 Jennyfer « Tessedha » Buzenac

Ont participé à ce numéro :

Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy,
 Kévin « Deez » Bitterlin, Christophe « Clavis » Brondy,
 Kevin « Van Pelt » Cicurel, Damien « Savonfou » Coulomb,
 Christophe « Chris » Delpierre, Jean-Marc « Boba Fett »
 Delprato, Stéphanie « Leepsha » Dubut,
 Corentin « Eddie Walou » Lamy, Elise « Yorda » Laubier,
 Jean-Kléber « Jika » Lauret, Guillaume « C. Wiz » Louel,
 Raphaël « Kinch » Lucas, Virginie « Osef » Malbos, David
 « Kracoukas » Vandebeuque, Mélanie « Babymelaw »
 Wanga.

Illustrations : Matthieu « Gruth » Guérin

PUBLICITÉ

Tél : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
 Directeur exécutif : Jérôme Adam
 (jerome.adam@yellowmedia.fr)
 Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo :
 Vincent Saulnier (vincent.saulnier@yellowmedia.fr)
 Directeurs de Publicité :
 Didier Pechon (didier.pechon@yellowmedia.fr)
 Sidonie Collet (sidonie.collet@yellowmedia.fr)
 Responsable trafic : Maguy Edouard
 (maguy.edouard@yellowmedia.fr)
 Assistante trafic : Nathalie Lopes-Jousselin
 (nathalie.lopes@yellowmedia.fr)

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Philippe Perrot
 (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
 Chargé de la fabrication : Sophie Danet
 (sophie.danet@yellowmedia.fr)

DIFFUSION

Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP

Impression : SIEP

ZA Les Marchais 77500 Bois-le-Roi

Imprimé en France - Printed in France.

Dépôt légal : à parution.

Commission paritaire : 0315 K 83973

ISSN : 1145-4806. Copyright M.E.R. 7 2012.

Tous droits de reproduction réservés.

Joystick est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société M.E.R. 7. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro contient un encart Recto/Verso UNITE broché entre les pages 34 et 35 sur la totalité du tirage. Il contient également pour la totalité des exemplaires un DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparément et un encart abonnement situé entre les pages 66 et 67.



JOY-RIDER !

Les lendemains de fête sont les plus difficiles. Toute l'équipe de Joystick l'a bien compris et se serait volontiers octroyé quelques semaines supplémentaires pour récupérer. N'allez cependant pas croire que nous nous sommes adonnés pendant cette période à moult activités sportives... L'abus d'activité physique est dangereux pour la santé et nous préférons croire à l'adage « manger jouer » plutôt qu'au satané « manger bouger » qu'on nous martèle constamment... On dit qu'il n'y a pas de repos pour les braves, mais que nenni ! En attendant, certains n'ont pas chômé et, pour ne pas changer leurs bonnes vieilles habitudes, ont squatté des nuits entières devant l'écran, en délaissant femme et enfants au passage (chacun ses priorités...) Kracou, le plus téméraire d'entre nous, a donc pu jouer les flibustiers sous le soleil des tropiques (c'est du moins ce qu'il a tenté de nous faire croire). En bonne grâce, notre ami nous fait partager son dur labeur à travers le dossier de ce numéro. Si vous vous êtes toujours demandé à quoi pouvait réellement ressembler la suite de *Risen*, l'une des très bonnes surprises

de l'année 2009, c'est ici que ça se passe ! Durant les prochaines semaines, les fêrus d'action devraient également trouver leur bonheur avec des titres comme *Ghost Recon : Future Soldier*, *Syndicate*, *Darkness II* ou *Mass Effect III* - cherchez l'erreur ! Et si Shepard nous avait encore une fois menti ? Ce numéro de mars est également l'occasion pour de petits nouveaux de se faire les dents sur les jeux du moment. Et quoi de mieux qu'une jolie brunette pour passer à la moulinette la belle et délurée Morgan, la version brune de Sunny ? Les vraies bouses n'ont pas non plus oublié de faire un petit passage bien mérité à la rédac. Un véritable don du ciel pour nous et surtout pour les femmes les plus sadiques de la rédaction (attention, ça balance), à savoir Yorda notre correctrice et Tessneelha à la maquette. Pardonne-leur, *Postal III* ! Mais merci tout de même à toi et à tes développeurs... Vous aussi, profitez-en ! Rendez-vous le 13 mars prochain pour un numéro qui fera honneur aux assauts massifs et autres infiltrations nocturnes. Mais chut ! On ne vous a rien dit !

LA RÉDACTION



62 **SYNDICATE** Quand la subtilité se met en grève!



68 **LES ROYAUMES D'AMALUR : RECKONING** En quête d'identité...

Joystick

N° 251 Mars 2012

10 EN COUV

Risen 2
Kracou s'en va-t-en guerre sous le soleil des tropiques (ou pas...)!

21 DOSSIER

Faites de votre loisir votre métier. Du moins, vous pouvez toujours tenter!

30 NEWS

- 32 **Baromètre**
Deponia
- 34 **La babe du mois**
Alan Wake
- 40 **News jeu**
Ghost Recon : Future Soldier
- 42 **News Interview**
Viktor Antonov
(*Dishonored*)
- 44 **News Reportage**
Total War Shogun 2 : La Fin des Samourais
- 46 **La chronique**
Avec Steam, ne risquez-t-on pas de passer du digital au rectal?
- 48 **Jeux indé**
Frostbite, Dog Game #1, At a Distance, Deity, Q.U.B.E., etc.
- 50 **Au jour le jour**
Il était un petit navire...

52 FOCUS

Game of Thrones
L'adaptation RPG de la saga romanesque de George R. R. Martin se dévoile!

56 BÊTA ET TESTS

- 58 **Mass Effect 3**
- 62 **Syndicate**
- 66 **Warlock : Master of the Arcane**
- 67 **Yesterday**
- 68 **Les Royaumes d'Amalur : Reckoning**
- 72 **The Darkness II**
- 74 **Choplifter**
- 75 **Postal III**
- 76 **Captain Morgan et la Tortue d'Or**
- 78 **Dust Force**
- 79 **Unstoppable Gorg**

80 RÉZO

- 82 **Free 2 Play**
Star Trek Online
- 83 **Mods**
The Elder Scrolls V : Skyrim
- 84 **Try Again**
Minecraft
- 86 **Au secours**
Battlefield 3

90 MATOS

- 92 **Tests**
Sapphire HD7970 3GB
GDDR5, Logitech Wireless Gaming Headset G930, Razer Naga Hex
- 94 **Pratique**
Des profils pour les jeux
- 96 **Top Hard**
À vos Caddies!

98 CÔTÉ RÉDAC

Et Poke et Peek

ALIENWARE
GAME VICTORIOUS™



X51

LIBÉREZ LE HÉROS QUI EST EN VOUS



ORDINATEUR ALIENWARE X51 : Compact et puissant.

Libérez le héros qui est en vous et profitez d'une expérience de jeu épique sur un ordinateur de bureau compact pour régner en maître. Disponible avec la 2e génération de processeurs Intel® Core™ i3.

À partir de 799 €^{TTC}(1)**

**Rendez-vous sur www.alienware.fr/x51
ou appelez 0 825 387 296.**

Numéro Indigo : 0.15 €^{TTC}/min.



Écran vendu séparément.
Rendez-vous sur alienware.fr/gearshop

****Contribution environnementale incluse**

(1) Système disponible à partir de 799 € TTC avec la 2e génération de processeurs Intel® Core™ i3. Disponible également avec la 2e génération de processeurs Intel® Core™ i5 et Intel® Core™ i7. Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Logo Intel, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Logo Intel Inside, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, et Xeon Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. Les photos ne sont pas contractuelles et peuvent montrer des éléments optionnels qui ne sont pas compris dans la configuration par défaut de ce système. Alienware se trouve à Alienware Ltd, Unit 1 Blyry Court, Blyry Industrial Estate, Athlone, Co. Westmeath, Irlande Numéro d'identification: 361662 Adresse enregistrée: 70 Sir John Rogersons Quay, Dublin 2, Irlande. Dell S.A. Capital: 1 782 769 €. 1 Rond Point Benjamin Franklin - 34938 Montpellier Cedex 9 - France. N° 351 528 229 RCS Montpellier - APE 4651 Z.

ALIENWARE | **GAME VICTORIOUS™**

* RÉGNEZ EN MAÎTRE



1&1 HÉBERGEMENT WEB

Le choix qui s'impose pour votre réussite en ligne :

- ✓ Disponibilité maximale : Hébergement simultané dans 2 centres de données distincts
- ✓ Rapidité exceptionnelle : Connectivité de 275 Gbits/s
- ✓ Hébergement vert : Energie renouvelable
- ✓ Innovation permanente : 1000 développeurs en interne

« Quelles que soient les perspectives de développement de votre activité, avec 1&1 vous êtes toujours entre de bonnes mains. Aujourd'hui comme demain. »

Stefan Mink,
Responsable de centres de données 1&1

1&1 HÉBERGEMENT WEB
Votre site doublement sécurisé grâce à un hébergement dans 2 centres de données distincts.

1&1 DUAL HOSTING

Choisissez une plateforme

- Linux
- Windows

> Que choisir ?

	1&1 DUAL ESSENTIEL	1&1 DUAL CLASSIQUE	1&1 DUAL AVANCÉ	1&1 DUAL ILLIMITÉ
6 MOIS GRATUITS*	6 MOIS GRATUITS*	3 MOIS GRATUITS*	3 MOIS GRATUITS*	
Prix	prix 1,99 € HT/mois (2,38 € TTC/mois)	prix 4,99 € HT/mois (5,97 € TTC/mois)	prix 9,99 € HT/mois (11,95 € TTC/mois)	prix 19,99 € HT/mois (23,91 € TTC/mois)
Continuer	Continuer	Continuer	Continuer	Continuer
Espace disque	2,5 Go	100 Go	250 Go	Illimité
Trafic/mois	Illimité	Illimité	Illimité	Illimité
Noms de domaine inclus	1	2	3	4
Extensions proposées	.fr, .com, info, .net, .org	.fr, .com, info, .net, .org	.fr, .com, info, .net, .org	.fr, .com, info, .net, .org
Comptes email	10	100	500	Illimité

1&1 DOMAINES

- 5 Mo d'espace disque
- 1 compte email de 2 Go
- 1 site de 3 pages
- Gestion DNS
- 1000 alias email
- Transfert de domaine

à partir de
.fr 3,99
.eu € HT/an (4,77 € TTC/an)
.com la première année*

1&1 DUAL CLASSIQUE

- 2 noms de domaine inclus
- 100 Go d'espace disque
- Trafic ILLIMITÉ
- 10 bases de données MySQL (1 Go)
- 65 applications Click & Build
- Outils de statistiques et de référencement
- PHP5, Perl, Python, Zend Framework

6 MOIS GRATUITS

prix 4,99 € HT/mois (5,97 € TTC/mois)*



* Offre 6 mois gratuits : engagement de 12 mois. A l'issue des 6 premiers mois, le pack Dual Classique et l'e-Boutique Classique sont à leur prix habituel respectif de 4,99 € HT/mois (5,97 € TTC/mois) et 19,99 € HT/mois (23,91 € TTC/mois). Frais de mise en service respectifs : 4,99 € HT (5,97 € TTC) et 9,99 € HT (11,95 € TTC). Offres sans durée minimum d'engagement également disponibles. Offres domaines : pendant la 1ère année, les noms de domaine (.fr, .eu, .com) sont à partir de 3,99 € HT/an (4,77 € TTC/an) au lieu de leur prix habituel de 6,99 € HT/an (8,36 € TTC/an). Offres à durée limitée, conditions détaillées sur 1and1.fr.

HÉBERGEMENT HAUTE FIABILITÉ

6 MOIS GRATUITS*

VALABLE JUSQU'AU 29/02/12 !

1&1 E-BOUTIQUE CLASSIQUE

- Votre boutique en ligne rapidement
- 1000 articles, 100 catégories
- Vos produits sur eBay et Kelkoo
- Design : 145 modèles personnalisables
- Outils de statistiques et de référencement
- Paiement sécurisé PayPal
- Gestion simple des commandes et livraisons

6 MOIS GRATUITS

puis 19,99 € HT/mois
(23,91 € TTC/mois)*

1&1, fournisseur de solutions Web :

- ✓ Domaines
- ✓ Hébergement
- ✓ Sites Web
- ✓ Serveurs
- ✓ e-Commerce
- ✓ Solutions email
- ... et bien plus encore !

The 1&1 logo, consisting of the text "1&1" in white on a dark blue square background.

Appelez le **0970 808 911** (non surtaxé) ou consultez notre site Web

www.1and1.fr

VOTRE DVD

CE MOIS-CI, LARA PREND TROP DE PLACE ET OCCUPE LA TOTALITÉ DE VOTRE CHER DVD. CE N'EST PAS TRÈS SYMPA, MAIS CE N'EST PAS VRAIMENT DE SA FAUTE NON PLUS. BREF.



Que l'archéologue qui s'est déjà retrouvé dans cette situation précise me jette la première pierre.

Le jeu complet

Genre Action-aventure - Éditeur Eidos Interactive - Développeur Crystal Dynamics - Site <http://www.eidos.com/games/tomb-raider-underworld>

TOMB RAIDER : UNDERWORLD

Comme *Indiana Jones* avant elle, *Lara Croft* a sciemment bousillé la vie de centaines d'anciens gamins rêveurs, aujourd'hui condamnés à creuser de la foutue rocaïlle à coups de pinceau après avoir usé, pleins d'espoir, les bancs des écoles d'archéologie de France et d'ailleurs. Si on leur avait dit, aux marmots, que l'archéologie était la troisième filière la plus pépère derrière la géographie et le journalisme jeu vidéo, peut-être qu'ils auraient évacué leur besoin d'aventure dans les cursus plus productifs et fun que sont la fac de BMX ou l'IUT de kung-fu de rue. Mais non, personne n'a jugé bon de les prévenir; de leur faire remarquer qu'il était hautement improbable qu'une discipline prenant ses racines dans l'histoire-géo puisse aboutir à une vie faite d'escapades armées aux quatre coins du monde, en funambule sur le fil de la vie et de la mort. Du coup, les gars, maintenant, ils se niquent le dos en époussetant des cailloux à longueur de journée, et ne ressentent jamais mieux le frisson de l'aventure que quand ils délogent une taupe vague-

ment énervée au hasard de leurs fouilles. Et le soir, en rentrant chez eux, ils pleurent invariablement devant leurs fouets, leurs chapeaux, leurs shorts kakis, leur paire de flingues ou leurs albums panini du temple maudit entièrement complétés. Les artefacts les plus mystiques qu'ils n'auront jamais l'occasion de découvrir. C'est triste. C'est super triste.

L'aventure, c'est l'aventure

Héritier de toute une lignée de jeux mythomanes, *Tomb Raider Underworld* véhicule les mêmes mensonges que ses ancêtres. Celui qui dit, par exemple, qu'une riche héritière peut décider de quitter sa baraque familiale pour aller risquer sa vie bêtement un peu partout, juste par amour du risque et de l'archéologie. L'autre qui dit encore que cette même héritière peut très bien se retrouver nez à nez avec un kraken de 50 tonnes juste après avoir nagé parmi les requins et abattu des familles entières de panthères, le tout en voulant simplement récupérer une relique mystique planquée quelque part. Alors oui, aux yeux d'un

homme usé par la vie et ses désillusions, tout cela peut paraître ridicule et dangereux pour la jeunesse naïve... Mais admettons. Laissons-nous porter quelques heures et tentons d'apprécier l'aventure telle qu'on nous la livre. Eh bien finalement, ça se joue plutôt bien! Le mélange d'action, d'énigmes et d'exploration est bien dosé, les décors sont variés, les ambiances réussies, et Lara a le bon goût de ne pas sauter n'importe où et n'importe comment, comme elle en a eu l'habitude par le passé. Alors on lui pardonne. On lui pardonne d'avoir ruiné des vies innocentes, et on se félicite d'être en train de jouer, au lieu d'attendre impatiemment la construction d'un quelconque parking souterrain qui serait peut-être enfin le bon. Celui qui révélerait un antique temple enfoui et ouvrirait la porte de l'aventure grandeur nature.

Père-Noël,

C'est quoi ton problème ? Y'a eu
une grève des postiers du Pôle Nord ?
T'as pas ~~seu~~ eu mes lettres ?
Parceque t'as laissé un ~~cade~~
cadeau chelon chez moi.

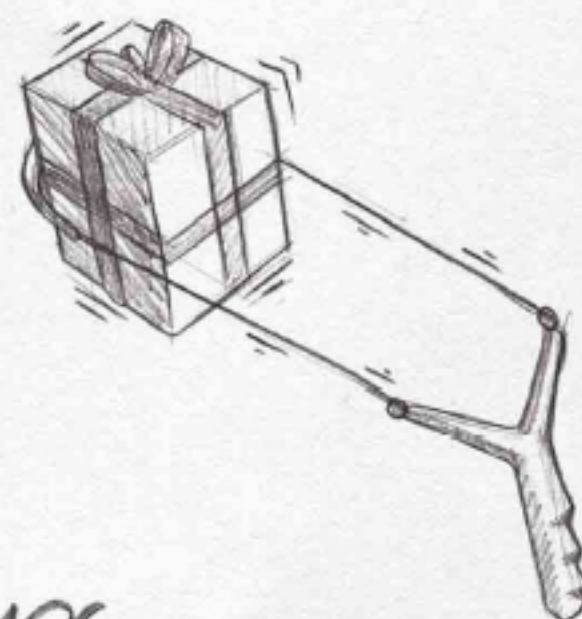
Alors pour la dernière fois,
la PS VITA sort le **22 FÉVRIER**

Du coup, le prends pas mal,
mais je te renvoie ta "Surprise".
Et ~~puis~~ on se donne
rendez-vous dans un mois...

Je te laisserai taquiner*
Nathan Drake si tu veux.



THOMAS



Sortie le 22 février 2012

INSIDE PS VITA

Inscrivez-vous au programme Inside Vita sur fr.playstation.com/psvita
pour recevoir les dernières informations de la PS Vita.



PS VITA
PlayStation Vita



* Tout ce que vous imaginez peut devenir réalité.

SONY
make.believe®

PS, PlayStation, PSVITA et ΔOX sont des marques ou des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. PSVITA est une marque de la même entreprise. © est une marque déposée de Sony Corporation. PSVITA et PS3™ ©2011 sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment America LLC. Edité par Sony Computer Entertainment Europe.

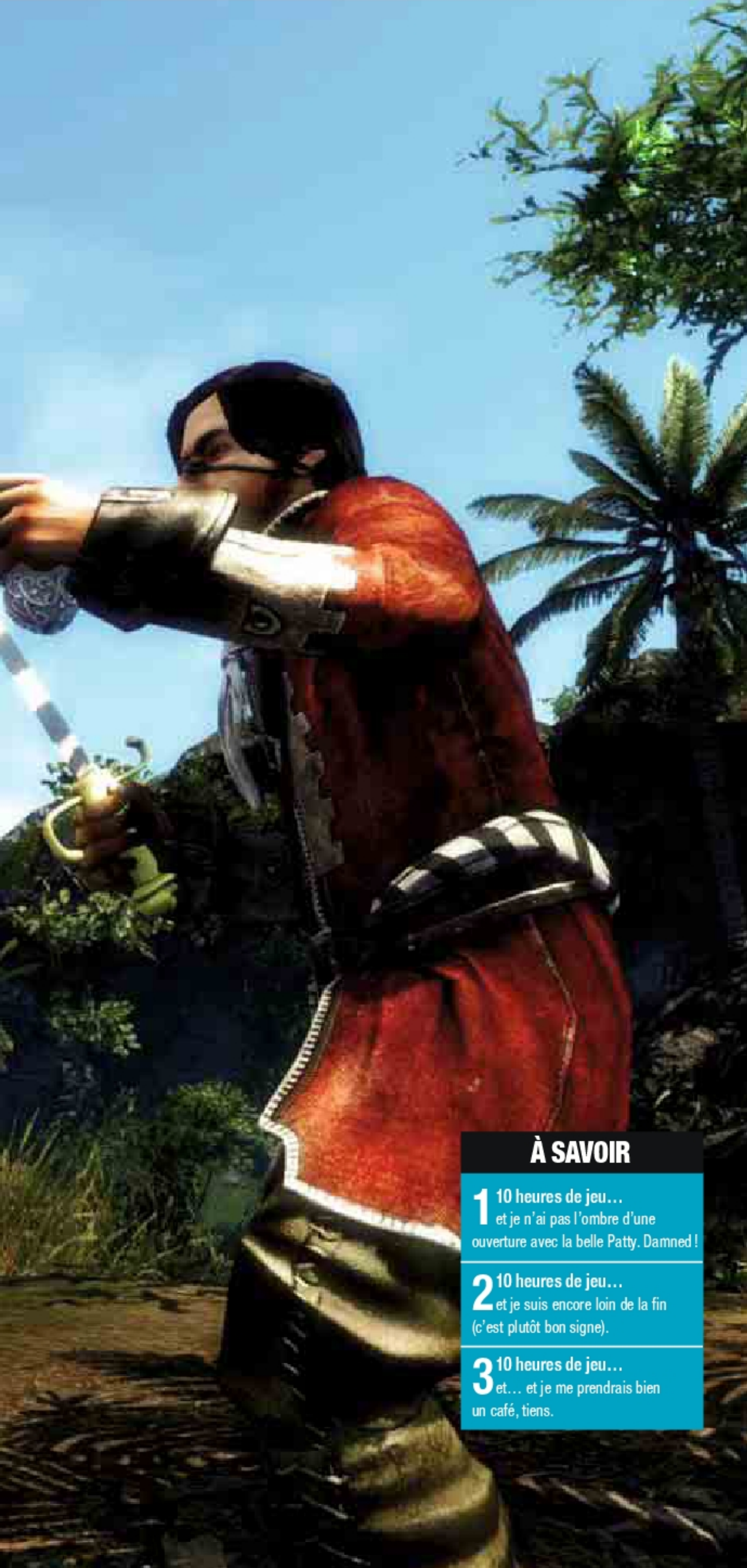


Genre Jeu de rôle
Éditeur Piranha Bytes
Développeur Deep Silver
Site www.risen2.com
Sortie 27 Avril 2012

LES PIRANHA METTENT DE L'EAU DANS LEUR RPG

RISEN 2 DARK WATERS

Il me faudrait un petit texte de 300 signes qui explique dans un style drôle et décalé que je m'appête à vous parler de *Risen 2*, que j'ai trouvé ça bien, mais pas top, et que... Ah ben non, c'est tout. Envoyez-moi vos propositions, on boucle dans deux heures.



Je sais l'impatience qui vous tiraille de savoir ce que nous avons pensé de notre première grosse session de jeu sur *Risen 2*. Et je vous rassure tout de suite, on va y venir.

Cependant, j'aimerais, si vous le voulez bien, commencer par rendre un hommage appuyé à un personnage héroïque à plus d'un titre, et qui, malheureusement, n'a pas la couverture médiatique qu'il mérite : le HSN. Derrière cette appellation que l'on croirait tout droit sortie d'un manuel de médecine, ouvert au chapitre des maladies vénériennes, se cachent trois mots, « Héros Sans Nom », et une véritable injustice, que je me devais de dénoncer. Car si cet homme, dénué de toute identité ou passé, n'a pas l'aura d'un John McClane ou d'un Rambo, il n'en est pas moins méritant. Ainsi, c'est lui qui avait déjà sauvé, au péril de sa propre vie, le royaume de Myrtana dans les trois premiers épisodes de la série *Gothic*. Quelques années plus tard, rebelote avec *Risen* ! Il débarque sur l'île de Faranga, en démêle les secrets et les intrigues, et finit par calmer les ardeurs d'un Titan du Feu. Un Titan, bordel ! C'est quand même autre chose que d'aller donner la leçon à quelques terroristes ouzbeks équipés comme des vagabonds. On aurait pu croire qu'après un tel exploit, notre sauveur gagnerait enfin la reconnaissance de ses pères... Mais non... Et même pire ! Non seulement les développeurs allemands de Piranha Bytes n'ont pas eu la décence, dans cette nouvelle aventure, d'offrir à notre héros un prénom qui claque, mais ils continuent à l'accabler de soucis dont il se serait bien passé. Ainsi, la populace de sa nouvelle île d'adoption, Caldera, dont les QI cumulés doivent à peine atteindre 70, est persuadée que le réveil des autres Titans est entièrement sa faute. En dépression, il est devenu alcoolique et caractériel, bref, un déchet. Et devinez quoi ? >>>

À SAVOIR

1 10 heures de jeu...
et je n'ai pas l'ombre d'une
ouverture avec la belle Patty. Damned !

2 10 heures de jeu...
et je suis encore loin de la fin
(c'est plutôt bon signe).

3 10 heures de jeu...
et... et je me prendrais bien
un café, tiens.

**« RISEN 2 COMMENCE
AVEC LA MÊME
APPROCHE RUGUEUSE
QUE LE PREMIER
ÉPISODE. »**



Outre une épée, vous pourrez aussi dégainer des lances, des pistolets, ou une poignée de sable à lancer dans les yeux. Pas très classe, mais tellement efficace.

« **LES DÉVELOPPEURS
ONT ENCORE LAISSÉ
UNE GRANDE PART
À L'EXPLORATION.** »

Envers et contre tous, notre héros reste habité par une volonté indéfectible de rendre service à la nation. C'est donc muni de son seul courage, et avec toutes ses casseroles attachées aux bottines, qu'il embarque pour l'île de Tacarigua, en quête d'un objet légendaire qui pourrait mettre fin à la menace des Titans. Eh bien ça, les amis, ça

mérite une grande salve d'applaudissements... Si, si, allez-y... Clap, clap, clap, clap. Bien, merci pour lui. Ce point étant éclairci, voyons maintenant ce que nous réserve cette nouvelle aventure teutonne.

Si vous vous souvenez bien, *Risen* premier du nom brillait par deux aspects que l'on

À VAINCRE SANS PÉRIL...

Il paraît qu'on triomphe sans gloire. Eh bien dans *Risen 2*, ce ne sera pas tout à fait le cas. Souvenez-vous, dans le RPG de nos amis de Piranha Bytes, la gloire équivaut à l'expérience. Et en début de carrière, toutes les occasions pour en récupérer devront être saisies. Ainsi, lorsque vous croiserez rats d'égout, oiseaux de basse-cour ou crustacés lors de vos explorations, n'hésitez pas : enfermez votre côté écolo dans un placard, et jetez-vous sur les pauvres créatures. Elles n'ont absolument aucun moyen de se défendre, passeront de vie à trépas en un coup et vous rapporteront quelques points précieux pour votre progression. Également, les carcasses de ces petits animaux vous fourniront de la viande à transformer en provisions. Comme dans le premier *Risen*, différents feux de camp seront accessibles, autour desquels vous pourrez faire cuire cuisses de poulet et marshmallows.



Les démons des sables sont très vifs et profiteront de cet avantage pour tenter de vous prendre par derrière, sans mauvais jeu de mot.

retrouve d'ailleurs dans toutes les précédentes productions Piranha Bytes : une approche très réaliste en termes de gameplay, et une liberté d'action et d'interaction avec les personnages non joueurs très poussée. Par exemple, il était tout à fait possible de tuer un marchand, un badaud, ou même un donneur de quêtes, sous le simple prétexte que sa tête ne nous revenait pas. Ce faisant, on déclenchait tout un tas de conséquences. Ces dernières pouvaient être bénignes – comme une quête secondaire qui devient inaccessible, ou un professeur aigri de s'être fait rosser et qui refuse après coup de vous enseigner quoi que ce soit – ou plus importantes, et venant influencer complètement l'orientation du scénario. Certes, ce choix de gameplay n'est pas des plus simples à mettre en place, et engendre, à l'image de *Skrim*, une certaine fragilité technique, puisque ce flou artistique induit nécessairement de nombreux bugs d'IA, des scripts qui partent en sucette, et j'en passe. Des désagréments que l'équipe de développement semble cette fois avoir voulu éviter, en édulcorant nettement tout cet aspect du jeu. Attention ! Notez bien que je prends des pincettes avec mon « semble avoir voulu », car on parle ici d'IA,



Les crabes géants, eux, feront moins les malins une fois qu'ils auront leur huit papattes en l'air.

d'équilibrages qui n'étaient pas présents dans cette preview, et qui pourraient très bien refaire surface sur une version plus finalisée. Et comme un exemple vaut mieux qu'un long discours, partons immédiatement sur l'île de Tacarigua pour découvrir ce qu'il en est.

Tacarigua est la première île qu'il vous sera véritablement possible d'explorer,

puisque la précédente, Caldera, de taille très modeste, servira plus de zone tutoriel qu'autre chose. Une fois débarqué, il ne faudra pas bien longtemps pour analyser les forces en présence (l'inquisition d'un côté, les pirates de l'autre, et entre les deux, une entente toute relative), et appréhender votre premier gros objectif : intégrer la faction des pirates, et vous lier d'amitié avec leur chef,

>>>



Le bestiaire aura ce petit goût d'heroic fantasy à l'allemande : pas fun pour un sou.

>>>

VOODOO LOUNGE

Vous constaterez que j'ai soigneusement évité le sujet de la magie dans ces huit larges pages, et pour cause : les deux îles que nous avons traversées ne nous ont pas permis de l'utiliser, ou de progresser dans ce domaine, faute de professeurs disponibles. Pourtant, elle existe bien, et se paie le luxe de respecter à la fois la tradition des développeurs d'offrir un système magique sobre, et de coller à l'ambiance *Pirates des Caraïbes* sur laquelle repose le titre. Cette magie, c'est le vaudou. En farfouillant un peu dans les différents menus de compétences, on peut avoir une petite idée de ce que ces pouvoirs vont nous permettre d'accomplir : création de sympathiques poupées, d'artefacts divers et variés (anneaux, sceptres), lancement de malédictions et invocations de fantômes.

Barbe d'Acier, un homme aussi rustre que poilu. Cependant, vous avez un avantage : la belle Patty, sa fille, vous accompagne. Ce sera d'ailleurs une des nouveautés de cet opus par rapport au précédent : vous aurez des compagnons, enfin au moins un, en tout cas (Tsss... c'est pas bien de copier sur vos voisins canadiens, les gars). Il ne sera visiblement pas possible de les contrôler, ou de les équiper, mais ils se révéleront d'une aide précieuse, surtout en début de partie. En effet, *Risen 2* commence avec la même approche rugueuse que le premier épisode : vous êtes quasi à poil, affublé de la force d'un insecte, et de la dextérité d'un bulot cuit, et le moindre singe rencontré dans

la jungle ne fera qu'une bouchée de vous. Dans la même veine, certains autochtones, les plus sauvages, n'auront pas hésité à poser de-ci de-là des pièges mortels, et quand je dis mortel, je veux bien dire « clap, t'es mort, rentre chez toi et va chercher une sauvegarde ». Oui, de ce côté-là, *Risen 2* fait honneur à son aïeul. Par contre, comme je le soulignais plus haut, côté relation avec les PNJ, on se situe clairement un cran en dessous. Par exemple, j'ai été amené à hausser le ton avec un certain capitaine Rocquefort. Ce dernier a en effet pris sur lui de ne me payer que la moitié de mon dû pour une mission pourtant accomplie avec brio... Bon, de mon côté, je l'avais enflé de 100 pièces d'or un peu avant, mais je ne pense pas que cela ait la moindre importance... Bref, je dégaine, je le taille en rondelles pour l'exemple. Première surprise : il ne meurt pas. Après quelques secondes, il finit par se relever et me lance sur un ton aigri : « C'est la dernière fois que je marchande avec une racaille de ton espèce ! » Soit... Sauf que trois clics plus tard, le voilà prêt à m'apprendre tout ce qu'il sait sur le maniement des armes, faisant complètement abstraction de l'incident qui venait de se dérouler. Un sous-titre « offensé » est bien apparu quelques secondes, mais visiblement sans conséquence à moyen terme. Quelques mètres plus loin, même chose avec un autre membre de la sainte inquisition : pour me mettre un proche de





Barbe d'Acier dans la poche, je dois le libérer au nez et à la barbe de son geôlier. Manque de pot, je marche sur un paquet de pommes chips, alertant de fait le garde, qui me saute aussitôt dessus. Je le mets hors d'état de nuire (là aussi, impossible de le tuer), je libère le précieux prisonnier, un certain Largo, que je laisse s'enfuir. Retour vers le garde quelques minutes plus tard : comme si de rien était, il m'accueille et je lui achète un kilo de bananes et une baguette bien fraîche.

CHERCHE COMPAGNON DÉSESPÉRÉMENT

On sait encore peu de choses sur le système de compagnons de *Risen 2*. Pour le moment, la seule personne qui a bien voulu se joindre à nous aura été la belle Patty, fille du célèbre Barbe d'Acier, et elle ne l'aura pas fait par pure bonté d'âme, mais pour servir ses propres intérêts. Quoi qu'il en soit, sa présence aura été précieuse, notamment lors de l'exploration de la jungle de Tacarigua, qui pullule d'animaux, souvent rassemblés en meutes. Par ailleurs, il est possible d'engager la conversation avec elle, dans le cadre de missions particulières, et elle se permet même de donner son avis, avis que l'on a pas toujours envie d'entendre, il faut bien le reconnaître, comme à chaque fois qu'elle lance un « Such an idiot ! » quand on vient de se prendre un piège mortel dans la face. L'interface disposant d'un onglet équipage (qui viendrait nous aider à barrer un futur navire ?), on peut supposer que notre héros fera d'autres rencontres. Enfin, notre avatar pourra se voir affublé de quelques animaux de compagnie, genre singe ou perroquet, qui auront chacun leur particularité : l'un vous faisant profiter de ses talents de pickpocket, par exemple, tandis que le second distraira la pauvre victime.



On pourra visiblement recruter tout un équipage. Quant à savoir s'il sera possible d'avoir son propre galion, mystère...





VIE MA VIE DE PIRATE D'EAU DOUCE

APPRÉCIEZ EN IMAGES LA JOURNÉE TYPE D'UN JOYEUX MARIN

- 1** On démarre avec une petite séance de lecture de 9h à 10h.
- 2** Bon, ben, à midi, on mange, hein, on est comme tout le monde.
- 3** De 15h à 16h, entraînement au maniement des armes.
- 4** Et avant de se coucher, une petite mise en application.

1



2



3



4

>>> J'ai même droit à un «comment ça va, aujourd'hui?» En fait, quelles que soient les crasses que j'ai pu accumuler durant ma session de jeu, impossible de me mettre quelqu'un à dos, ou d'occire définitivement un protagoniste. Et je dois le reconnaître, ce

« LES COMBATS NE SERONT PAS LE POINT FORT DU JEU, LA FAUTE À UNE CERTAINE INERTIE DANS LES MOUVEMENTS. »

fut une grande déception. Non que j'ai l'âme d'un tueur en série. Seulement, j'appréciais cette petite pointe de stress, de ne pas savoir, en cas de conflit, si je n'allais pas tuer un indispensable professeur, ou passer à côté d'un objet crucial pour mon développement. Maintenant, *Risen 2* est-il un RPG tout moisi pour autant? Certes non!

D'abord, parce qu'il conserve tout de même quelques-unes des caractéristiques de son prédécesseur, qui contribuaient,

au même titre que les relations avec les PNJ, à la cohérence de l'univers : citons par exemple la présence de cycle jour/nuit, et le fait que la population locale, même si elle ne dispose plus de sa réputation d'antan, agit selon une vraie personnalité et un vrai rythme de vie, qui peut changer en fonction des missions que vous allez réussir ou pas. Par ailleurs, on pourra régulièrement assister à des scènes relativement cocasses : deux ivrognes en pleine joute verbale, qui pren-

dront toujours soin de placer un «fuck» dans chacune de leurs phrases, ou cette discussion entre un père et sa fille sur la place de la femme dans le monde des pirates. On retrouve également ce souci du détail et ce réalisme qui, de prime abord, paraîtront toujours aussi austères aux fans d'un style heroic fantasy clinquant et rempli de toutes sortes de créatures incroyables, mais qui à l'usage s'avèrent extrêmement immersifs. Par exemple, ambiance marin d'eau douce >>>



Le gouverneur est comme tous les gouverneurs de l'époque : gras, riche et laid.



Le temps pour la journée sera couvert, même au bord des plages. Des chutes importantes de Titans et de lave en fusion sont à prévoir en altitude.

« CÔTÉ PROGRESSION, LE SYSTÈME DE *RISEN 2* NE RÉVOLUTIONNERA PAS CE QUI EXISTAIT DÉJÀ, MAIS IL GAGNERA EN CLARTÉ. »

>>> oblige, les potions de soins seront remplacées par du grog, ou des bouteilles de rhum. Il sera obligatoire de se procurer une carte de l'île auprès d'un marchand pour avoir accès au menu correspondant. Et la plupart des missions feront preuve d'une certaine logique, comme cette première fois où j'ai obtenu une audience auprès du gouverneur, et que l'entrée m'a finalement été refusée pour le motif que ma tenue laissait à désirer. Dernier exemple, les différents professeurs que vous croiserez, et qui vous enseigneront les compétences indispensables à votre survie, ne se contenteront pas d'ajouter une entrée sur votre feuille de personnage. Ils prendront le temps de vous expliquer, dialogues à l'appui, quelles sont les meilleures méthodes pour pêcher la truite au nord de l'île, si c'est la pêche qui vous intéresse. En fait, c'est un vrai plaisir de découvrir que derrière chaque élément de gameplay se cache quelque chose d'autre. Trouvez une huître sur le bord d'une plage, revendez-la, et vous obtiendrez trois pièces d'or. Ouvrez-la, et vous obtiendrez peut-être une perle qui vaudra 20 fois plus. Et puis s'il est vrai que les développeurs ont fait quelques concessions sur le roleplay, ils ont continué à laisser une grande place à l'exploration. L'île de Tacarigua n'est certes pas aussi grande que celle du premier *Risen* (il y en aura cependant

quelques autres, dont les tailles seront bien plus imposantes, me susurre-t-on dans l'oreillette), mais comprendra son lot de surprises, de grottes, mais aussi de pièges (je vous l'ai déjà dit, mais je le redis : sauvegardez souvent !) En plus des quêtes standards et secondaires, il y aura de nombreux objets appelés objets légendaires, qui offriront à notre héros des bonus permanents, et dont la position vous sera donnée au travers de vagues conversations, ou de livres abandonnés négligemment sur un comptoir.

Reste à voir le seul aspect dont nous n'avons pas encore parlé pour le moment, l'interface, et par extension, les combats, qui seront nombreux et ardu, n'en doutez pas. Côté progression, le système de *Risen 2* ne révolutionnera pas ce qui existait déjà, mais il gagnera en clarté. D'un côté, la gloire, gagnée à grands coups de combats victorieux et de missions réussies, permettra d'augmenter nos statistiques de base (épée, armes à feu, endurance, ruse, et vaudou). De l'autre, l'argent sera le moyen d'apprendre ou d'améliorer nos compétences dans chacun de ces domaines. Cela ira des coups spéciaux en combat à la résistance à certains types de dégâts, en passant par la capacité à crocheter les serrures ou à se déplacer furtivement. À ce propos, il est très

agréable de constater que ces compétences sont toutes utiles, et qu'elles offriront la possibilité d'envisager certaines quêtes sous des angles différents. Comme pénétrer discrètement dans un baraquement de gardes durant la nuit pour y dérober un objet, ou prendre à l'écart la personne qui le détient et lui mettre une rouste pour le lui prendre. Et puisque l'on parle des combats, justement, précisons que s'ils gagnent en clarté, ils ne seront pas le point fort du jeu, la faute à une certaine latence, une inertie dans les mouvements de notre personnage, qui va s'avérer un peu pénible. Rien de catastrophique, cela dit, mais rien à voir non plus avec la fluidité et le dynamisme affichés par un *Kingdom of Amalur* ou un *Skyrim*. Les développeurs ont tout de même intégré quelques nouveautés, comme l'utilisation des « dirty tricks » : lancer une noix de coco dans la tête de l'adversaire, ou lui jeter une poignée de sable dans les yeux. D'une manière générale, l'interface offrira au joueur un peu plus de confort, avec des menus clairs et pratiques, un système de

Le moteur graphique tourne à fond les manettes sur ma HD4850 1Go, et ça, c'est cool.



voyage rapide d'un point à un autre sur une même île, et des marqueurs que l'on peut activer sur la carte du monde pour indiquer où se trouvent les différents professeurs, donneurs de quêtes, etc. Une amélioration plutôt bienvenue et qui évite la corvée de devoir gratter une véritable encyclopédie en jouant, pour se souvenir de qui peut nous apprendre ou nous donner quoi, et où.

Voilà... Il est l'heure de conclure... Vous l'aurez compris, à l'image de ce qu'était *Risen 1*, ce second opus ne sera pas parfait. Pourtant, ne nous y trompons pas : on a là un produit très honnête, et sur lequel j'ai passé un bon moment. Evidemment, il reste encore de nombreux détails à figoler, notamment sur la partie technique qui est encore en chantier. L'île de Tacarigua offre des décors de cartes postales fourmillant d'animations de toutes sortes, comme des petits insectes ou du pollen qui volent au gré du vent... Mais certaines créatures affichent un comportement des plus étranges en

combat et se retrouvent régulièrement bloquées dans le décor. Le moteur graphique, quant à lui, s'annonce des plus prometteurs et est plutôt bien optimisé pour le moment, mais n'en affiche pas moins quelques effets bizarres, comme ce flou qui persiste sur les décors lointains, même lorsque l'on se rapproche de la zone en question. Ou ces éléments, arbres, arbustes, qui gonflent et

se dégonflent littéralement sous nos yeux. Quoi qu'il en soit, j'insiste : le jeu de Piranha Bytes offre en l'état un voyage exotique et dépaystant, très agréable, et l'on pardonnera volontiers les quelques concessions faites sur l'autel de la simplification, si les développeurs s'assurent de leur côté une finition sans reproche, pour changer.

KRACOUKAS

-T'as vu la semaine dernière ? Marc-Emmanuel a encore sauvé une famille ! -Ouais, il est incroyable, ce gars.



Ce commentaire n'a rien à voir avec l'image, mais il fallait que je le dise : les éclairages intérieurs paraissent encore un peu chauds à mon goût.



esma
école supérieure
des métiers artistiques
Notre talent, c'est vous

cultivons vos différences

école supérieure des métiers artistiques

BTS & Cycles Professionnels Mise à Niveau en Arts Appliqués Communication Visuelle
Design d'Espace Photographie Cinéma d'Animation 3D & effets spéciaux

Diplômes d'État & Titre Certifié de Niveau II

ESMA Montpellier, 140 rue Robert Koch 34080 Montpellier + email : contact@esma-montpellier.com + tél : 04.67.63.01.80

ESMA Toulouse, 7 rue Eugène-Labiche 31200 Toulouse + email : contact@esma-toulouse.com + tél : 05.34.42.20.02

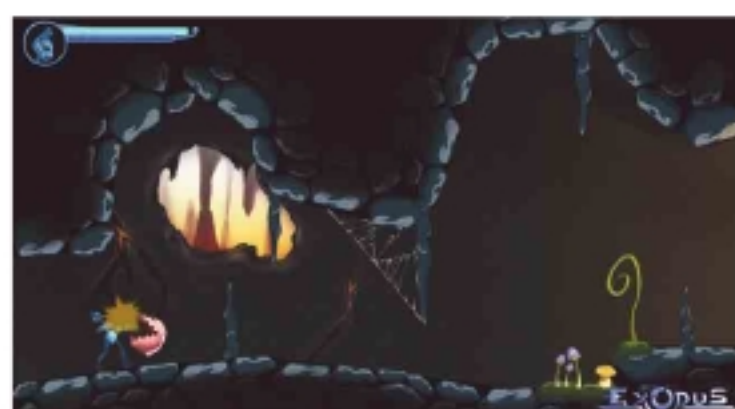
www.esma-montpellier.com | www.esma-toulouse.com

ETUDES ET JEUX VIDEO : QUELLE FORMATION POUR QUEL AVENIR ?

Et si, de simple loisir, le jeu vidéo devenait votre métier? On vous donne les clés (et les adresses!) pour y voir un peu plus clair dans un secteur en pleine mutation.

Tous les amoureux de jeux vidéo y ont forcément pensé : joindre l'utile à l'agréable, en faisant de leur passion leur métier. Sauf qu'il n'est pas si simple de s'y retrouver dans la jungle des formations. Graphisme, animation, programmation, management ou "serious game"... il y en a pour tous les goûts et surtout toutes les compétences. Attention toutefois : le jeu vidéo, ce n'est pas qu'un rêve. Quand on est développeur, c'est aussi un boulot ! Les étudiants fraîchement diplômés sont de plus en plus nombreux, ce qui n'est pas forcément le cas des postes à pourvoir... pour le moment. Chez Créajeux, Sonia Fura met ainsi en garde les futurs étudiants : « Il y a du boulot, mais pour les bons. Et il faut être prêt à faire ses premières armes sur des jeux sociaux ou des smartphones avant de s'attaquer à des projets

plus ambitieux. » Petits projets publiés sur Internet et App Store en indépendant ou directement par des éditeurs deviennent ainsi la norme. Même si tout le monde ne connaîtra pas forcément le succès millionnaire d'un *Minecraft* : « Il n'y a pas encore vraiment d'économie du jeu indé, regrette Stéphane Natkin, directeur de l'Enjmin. Mais il est de retour après avoir disparu après les années 1990, et c'est déjà un gros progrès. Le succès des jeux casual permet aux élèves de développer leur jeu de A à Z et de laisser libre cours à leur créativité. » Bref, le secteur évolue, mute, et devrait bientôt envahir le monde, comme le pronostique Stéphane Natkin dans notre interview. Si vous êtes sûr de vos talents et de votre motivation, c'est peut-être le moment de passer de l'autre côté de la barrière ?



Cinq graphistes issus de Créajeux travaillent sur *Exodus*, des studios Black Pixel et Galhmac.



Puddle, que Konami s'apprête à publier sur XBLA et PSN, est à la base un projet d'étudiants de l'Enjmin.



Le travail d'Hugo, en 1^{re} année de Game Art à l'Aries.

Rencontre avec Stéphane Natkin, directeur de l'Enjmin



Stéphane Natkin,
directeur de l'Enjmin

Quel est l'état du marché des écoles de jeux vidéo ?

La France est largement le pays le mieux équipé en formation jeux vidéo. En fait, il y en a même cinq fois trop ! Le secteur crée 500 emplois maximum par an. Et encore, en prenant en compte la compta, l'administration, etc. Or, il y a 25 écoles en France ! À la sortie, il n'y aura donc pas de travail pour tout le monde. Heureusement, certaines écoles proposent des formations plus larges que le jeu stricto sensu.

On peut s'attendre à ce que ça s'arrange ?

Paradoxalement, le monde du jeu vidéo est en train de s'ouvrir. Dans 15 ans, il n'y aura plus de jeu vidéo, parce que TOUT sera jeu vidéo ! Entre les "serious games", les jeux urbains géolocalisés, le "transmédia"... bientôt, tous les médias seront interactifs. À ce moment-là, le nombre de formations se justifiera peut-être.

S'il y a trop d'écoles, y en a-t-il aussi de mauvaises ?

C'est aux professionnels qu'il faut poser la question. Le syndicat national du jeu vidéo (SNJV) a mis en place un processus de labellisation pour éviter les écoles qui forment des élèves que personne ne veut embaucher. Après, on peut discuter des fondements de leurs critères de sélection...

Comment préparez-vous vos étudiants au monde de l'entreprise ?

Les élèves font une préprod exactement comme dans un studio. Ils ont un budget, ils doivent réserver leurs ressources, ils ont des cours de gestion de conflit, de management, de financement, des cours sur la propriété intellectuelle. On fait le choix de ne pas proposer de formation pour apprendre à créer son entreprise : on pense que ça doit venir après quelques années d'expérience. En revanche, on est en train d'essayer de mettre en place une structure qui les aide à produire leur premier jeu. On réfléchit aussi, avec les professionnels, à l'évolution du métier.

Comment préparez-vous cette évolution ?

Le milieu souffre encore d'un manque de techniciens : on va ouvrir une formation d'ingénieurs sciences et technologies des médias numériques. J'ai également un projet d'école à Marseille, « Transmédia et vie numérique », quand les jeux se combinent avec des séries télé, des films. Le jour où l'ensemble de l'audiovisuel sera interactif, le marché de l'emploi jeu vidéo, ce ne sera plus 5 000 personnes, mais 150 000. Et ça va venir, dans les dix ans !

Les écoles

Des formations
UN METIER !



Bachelors (BAC+3)

- **Jeu** vidéo / **Game** Design
- **Programmation** Jeu Vidéo
- Animation **3D - 2D**
- Webmaster / **Webdesigner**

Et

- une année "Prépa 3D" ouverte à tous ...
renseignez-vous !

JPO 2012
11 février
17 mars

04 67 07 50 00

www.iefm3d.com

Parc Méditerranée
Montpellier - Perols
Tram ligne 3 - Bus n°28

Diplômes
européens
Bachelor
Master



**ARIES ÉCOLE
SUPÉRIEURE D'INFO-
GRAPHIE 2D ET 3D**

7, rue Georges-Maugey, 71100 Chalon-sur-Saône.
03.85.48.03.59.

25, boulevard Jules-Carteret Gerland, 69007 Lyon.
04.72.33.00.00.

<http://www.ecolearies.fr/>

CONCEPTEUR DÉVELOPPEUR INFORMATIQUE OPTION JEUX VIDÉO & MOBILE :

2 ans - 7 800 € par an - 15 à 20 places.
Niveau requis : formation Webmaster ou Concepteur 3D/VFX avec un bon niveau en informatique, ou étudiant titulaire d'un DUT, BTS, licence, ayant d'excellentes compétences en informatique et/ou programmation.

BACHELOR JEUX VIDÉO - GAME ART :

3 ans - 6 000 € la 1^{re} année,
puis 7 000 € par an - 15 à 20 places.
Bac requis.

BACHELOR JEUX VIDÉO - GAME DESIGN :

3 ans - 5 600 € la 1^{re} année,
puis 6 400 € par an - 15 à 20 places.
Bac requis.

Rencontre avec Sylvain en 2^e année à l'Enjim



Ta spécialisation ?

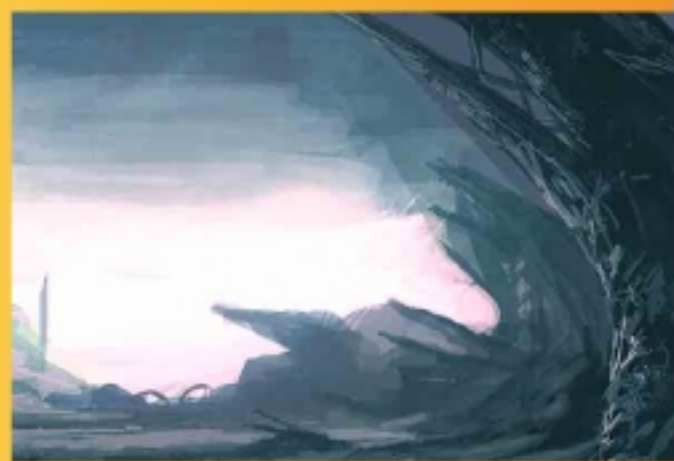
En conception sonore, on élabore tout ce qui est l'ambiance, musique, bruitages, on gère l'interactivité du son en fonction de ce que nous demandent les game designers.

Tes projets ?

L'an dernier, j'ai mené en parallèle deux projets : *Michel*, un livre interactif, et *Neons*, un puzzle-game à la *Portal*.

Le point fort de ton école ?

On nous apprend à être autonome et à travailler en équipe. Il y a aussi des profils très différents, des gros gamers aux casual. C'est intéressant de faire cohabiter les deux.



L'école des métiers du jeu vidéo...

Objectif 3D

OBJECTIF 3D

2214, boulevard de la Lironde,
34980 Montferrier-sur-Lez
04.67.15.01.66 game.objectif3d.com

INFOGRAPHIE 3D

4 ans (dont un an prépa obligatoire en sortie de lycée commun avec section cinéma) - 4 950 € la 1^{re} année, puis 5 950 €, 6 300 € et 6 900 € - 20 places - Niveau bac ou bac +1 minimum.

PROGRAMMATION JEUX VIDÉO

3 ans - 4 950 € par an - 20 places - Bac S minimum.

Portes ouvertes : date sur le site.



MJM GRAPHIC DESIGN

38, quai de Jemmapes
75010, Paris
01.42.41.88.00.

29, rue de la Palestine
35000 Rennes
02.99.38.26.46.

8A, rue Kageneck,
67000 Strasbourg
03.88.75.03.75.

<http://mjm-design.com/>

Frais d'inscription : 450 €.

RÉALISATION 3D / JEUX VIDÉO

3 ans (possibilité d'alternance)
- Frais de scolarité : 6600 € (Paris) - 5 700 € par an (Rennes)
- 6 285 € par an (Strasbourg)
- 30 places (25 Strasbourg) - Niveau bac.

Portes ouvertes :

31 mars et 1^{er} avril (Paris),
23-24 mars et 9 juin (Rennes),
17-18 mars et 16 juin (Strasbourg).

creajeux

Nos formations

PREPA JV (JEU VIDEO)

► Formation sur un an (tout public)

PROGRAMMEUR (JEU VIDEO)

► Formation : 2 ans.
Admission : bac+2 avec test et entretien.

► Formation : 3 ans.
Admission : bac (S) avec test et entretien.

CONCEPTEUR 3D (JEU VIDEO)

► Formation : 3 ans.
Admission : niveau bac avec test et entretien + dossier artistique (dessins, 2D/3D...).

ANIMATEUR 3D (CINEMATIQUE JEU VIDEO)

► Formation : 3 ans
Admission : bac avec test et entretien + dossier artistique (dessins, 2D/3D...).

TESTEUR (JEU VIDEO)

► Formation sur six semaines
Admission : être passionné de jeu vidéo, bon niveau Français/Anglais (tout public).

Journées portes-ouvertes:

le 02/03/2012, le 03/03/2012

le 04/04/2012, le 04/05/2012, le 05/05/2012

CREAJEUX

1 105 Av. Pierre Mendès France / 30 000 Nîmes

Tél : 04 66 35 56 20 / Port : 06.74.54.10.60

Mail : creajeux@creajeux.fr

Site internet : www.creajeux.fr



MJM Graphic Design

Apprendre un métier avec des professionnels



- Réalisation 3D / Jeux vidéo
- Montage vidéo / Effets spéciaux
- Photographie / Numérique
- Graphisme publicitaire
- Infographie PAO
- Webdesign
- Motion design



Possibilité Alternance école/entreprise

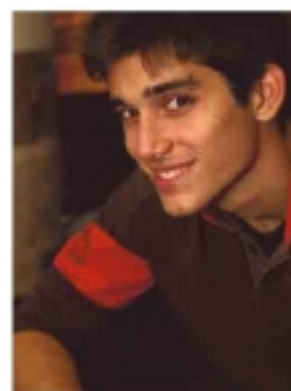
Formations en 2 ou 3 ans
Stages en entreprises

JOURNÉES PORTES OUVERTES
PARIS : 30, 31 MARS & 1^{er} AVRIL

Paris 75010 : 38 quai de Jemmapes - Tél. : 01 42 41 88 00
Rennes 35000 : 29 rue de la Palestine - Tél. : 02 99 38 26 46
Strasbourg 67000 : 8A rue Kageneck - Tél. : 03 88 75 03 75

www.mjm-design.com

Rencontre avec Thomas, en 3^e année à Itecom



Ta spécialisation ?

Un peu de tout. L'année dernière on a fait un jeu du début à la fin. Chacun se rend compte de ce qu'il préfère. Moi, c'est l'animation.

Tes projets ?

Un jeu inspiré de *Resident Evil*. On est quatre dessus, chacun sa partie, sauf le game design, où tout le monde participe.



Les Chevaliers d'Anubis, l'une des réalisations de Thomas.

Le point fort de ton école ?

Itecom s'améliore d'année en année. On est presque jaloux des futurs élèves, ils vont être carrément meilleurs que nous !



CREAJEUX

11 05, avenue Pierre-Mendès-France
30000 Nîmes - 04.66.35.56.20
www.creajeux.fr

PRÉPA

1 an - 3 500 € - 20 places
tous profils, même sans bac.

PROGRAMMATION

4 200 € la 1^{re} année, 5 500 € la 2^e, 5 700 € la 3^e
20 places. Bac S, STI, ou bac +2 requis. 3 ans (ou 2 ans après bac +2).

INFOGRAPHIE

3 ans - 600 € pour la mise à niveau optionnelle,
5 950 € la 1^{re} année, 6 300 € la deuxième, 4 900 € la troisième
20 places - Niveau bac.

CINÉMATIQUE

3 ans - 600 € pour la mise à niveau optionnelle,
5 950 € la 1^{re} année, 6 200 € la 2^e, 5 000 € la 3^e
20 places - Niveau bac.

TESTEUR

2 mois - 1 850 € - 10 places - Niveau bac.

Portes ouvertes : 1^{er} février, 2 et 3 mars, 4 avril, 4 et 5 mai.



LES GOBELINS

73, boulevard Saint-Marcel, 75013 Paris
01.40.79.92.79
www.gobelins.fr

**MASTÈRE SPÉCIALISÉ INTER-
ACTIVE DIGITALE EXPE-
RIENCES (AVEC L'ENJMIN)**

1 an - 7 000 € - 25 places -
Recrute à bac +5 ou bac +2
avec trois ans d'expérience
professionnelle.

**Portes ouvertes :
23 et 24 mars.**

24, rue Pasteur,
94270 Le Kremlin-Bicêtre
01.44.08.00.62.
www.e-artsup.net

Dépôt de candidature : jusqu'à juillet, entretien sur rendez-vous.

2^E CYCLE GAME DESIGN

2 ans - Inscription : 510 € - scolarité : 7 250 € par an.
Niveau bac +3 ou +4 ou 1^{er} cycle en 3 ans "fondamentaux de la création numérique" dispensé par l'école.

Portes ouvertes : une fois par mois (info sur le site).

ÉCOLE NATIONALE DU JEU ET DES MÉDIAS INTERACTIFS NUMÉRIQUES

121 rue de Bordeaux, Angoulême
05.45.38.65.68
www.enjmin.fr/

Début des tests : mise en ligne du sujet le 11 février.

MASTER JEU ET MÉDIAS INTERACTIFS NUMÉRIQUES

2 ans (+ éventuellement 3^e année sur un projet personnel) - 450 € en formation initiale, 5 000 € en

formation continue - 45 places (10 en game design, 10 en conception visuelle, 5 en conception sonore, 10 en programmation, 5 en ergonomie et 5 en chef de projet).
Recrute à bac +3.

Portes ouvertes : 11 février.

ÉCOLE SUPÉRIEURE DE CRÉATION INTERACTIVE NUMÉRIQUE

25 Rue du Mans 53000 LAVAL
02.43.64.36.64
www.escin.net

Frais d'inscription et de scolarité : 30 € et 3 900 € par an.

BTS COMMUNICATION VISUELLE
(formation 3D temps réel en deuxième année)
2 ans - 20 places - Bac requis.

LICENCE 3D TEMPS RÉEL
3 ans - 20 places - Bac requis.

LICENCE PRO 3D TEMPS RÉEL
1 an (avec 17 semaines de stage) - 20 places - Bac +2 requis.

Portes ouvertes : 11 février
(journée d'information sur la prépa le 10 mars).
Date du dépôt de candidature : jusqu'à juin.

ÉCOLE TECHNIQUE PRIVÉE DE PHOTOGRAPHIE ET DE MULTIMÉDIA

7, rue Eugène-Labiche
31200 Toulouse
05.34.40.12.00
www.etpa.com

Frais de scolarité : 5 980 € par an.

Date du dépôt de candidature : jusqu'à mai.

3D TEMPS RÉEL & RÉALITÉ AUGMENTÉE
1 an - 30 places - Requis : bac +2 avec bon niveau graphisme et multimédia.
Idéal après formation "concepteur multimédia design & développement" en deux ans proposée par l'école.

Portes ouvertes : 16-17 mars.

L'ÉCOLE DES MÉTIERS ARTISTIQUES

► journées portes ouvertes ◀

23. 24. 25 Mars - Entrée libre



**INITIALE
CONTINUE
ALTERNANCE**



ARTS APPLIQUÉS

- PRÉPA¹ MULTIMÉDIA
- DESIGN PRODUIT
- ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR
- COMMUNICATION VISUELLE / DESIGN GRAPHIQUE
- DÉCORATION /

MULTIMÉDIA

- INFOGRAPHIE
- WEBDESIGN
- GAMEDESIGN
- MONTAGE VIDÉO / EFFETS SPÉCIAUX

- Formation en 3 ans
- Niveau Bac
- Stage en entreprise
- Formation continue

**ITECOM
Art DESIGN**

PARIS - NICE

Tél. : 01 58 62 51 51
12, rue du 4 Septembre
75002 PARIS

www.itecom-artdesign.com

Rencontre avec Loïs, en 1^{re} année à l'IEFM 3D



Loïs, en première année à l'IEFM 3D.

Ta spécialisation ?

Game design. Je faisais déjà des choses en programmation, et pour savoir me débrouiller seul j'ai voulu apprendre des techniques de dessin et d'animation.

Tes projets ?

On est neuf sur un jeu. Deux héros qui traversent un monde monochrome, et se battent avec des pinceaux et

des notes. Il sera jouable en mai, et évalué par un jury de professionnels.

Le point fort de ton école ?

C'est la seule qui m'a fait la démonstration de la programmation de jeu. Les autres préparaient aux graphismes mais on ne développait pas forcément de vrais jeux, jouables, dès la première année.



GAMAGORA

**37, rue du Repos
69007 Lyon
04.72.71.30.06
gamagora.univ-lyon2.fr/**

Dépôt de candidature: première session début juillet, seconde en septembre.

DU INFOGRAPHIE 3D

1 an - 3 200 € (formation initiale, demandeur d'emploi) ou 5 800 € (formation continue) - 15 places - Bac +2 requis.

DU LEVEL DESIGN & GAME DESIGN

1 an - 3 200 € (formation initiale, demandeur d'emploi) ou 5 800 € (formation continue) - 15 places - Bac +2 requis.

MASTER 2 PROGRAMMATION ET DÉVELOPPEMENT

1 an - 452 € (formation initiale) ou 3 000 € (demandeurs d'emploi) ou 6 000 € (formation continue) - 15 places - Bac +4, bac +5 ou professionnels.

Portes ouvertes: voir sur le site.



INSTITUT D'ENSEIGNEMENT ET DE FORMATION MULTIMEDIA

**Parc Méditerranée, rue Louis-Lépine
34470 Pérols
04.67.07.50.00
www.iefm3d.com**

Frais d'inscription et de scolarité: 6 300 € par an.

Dépôt de candidature: au plus tard en septembre.

BACHELOR JEU VIDÉO

3 ans - une vingtaine de places - Bac requis, bac +1 recommandé.

MASTER PROGRAMMEUR JEUX VIDÉO

2 ans - une quinzaine de places - Bac +3 (idéal titulaire bachelor animation/conception 3D).

MASTER JEUX VIDÉO GESTION DE PRODUCTION

2 ans - 15 places - Bac +3 (idéal titulaire bachelor anim./concep. 3D).



INSTITUT DE CRÉATION ET ANIMATION NUMÉRIQUES

**21, rue Erard, 75012 Paris
01 44 68 11 47
www.ican-design.fr**

Dépôt de candidature: de janvier à fin août.

BACHELOR GAME DESIGN

3 ans: entre 5 650 € par an les deux premières années, 6 250 € ensuite - une centaine de places - Bac requis.

BACHELOR ANIMATION NUMÉRIQUE

3 ans - entre 5 650 € par an les deux premières années, 6 250 € ensuite - une centaine de places - Bac requis.

BACHELOR CRÉATION WEB ET MULTIMÉDIA

3 ans - entre 5 650 € par an les deux premières années, 6 250 €

ensuite - une centaine de places - Bac requis.

MASTER INGÉNIERIE DE L'IMAGE ET DES JEUX VIDÉO

2 ans (alternance possible) - 6 250 € par an - une trentaine de places - Bac +3 requis.

MASTER MANAGEMENT, CONCEPTION ET RÉALISATION MULTIMÉDIA

2 ans (alternance possible) - 6 250 € par an - une trentaine de places - Bac +3 requis.

MASTER COMMUNICATION ET DESIGN NUMÉRIQUE

2 ans (alternance possible) - 6 250 € par an - une trentaine de places - Bac +3 requis.

LA GRANDE ÉCOLE DANS LE DOMAINE
DES **MÉDIAS NUMÉRIQUES** ET DE
L'INTERACTIVITÉ

Illustration : Puddle, un projet des étudiants de l'ENJMIN signé NEKO et édité par KONAMI, sortie 1er trimestre 2012

MASTER Jeux et Médias Interactifs Numériques

en collaboration avec l'Université de La Rochelle (à Angoulême)

Lancement du recrutement le **samedi 11 février 2012**

MASTÈRE Interactive Digital Experience

en collaboration avec Gobelins, l'école de l'Image (à Paris)

Ouverture du concours le **lundi 27 février 2012**



ENJMIN | École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques
Établissement public d'enseignement supérieur
121 rue de Bordeaux - 16000 ANGOULEME
Tél: 05 45 38 65 68 | contact@enjmin.fr

www.enjmin.fr

L'ENJMIN, une école du campus de l'image



Rencontre avec David, en 3^e année à Créajeux



Ta spécialisation ?

Je suis en conception 3D. J'ai toujours aimé dessiner et je connaissais déjà un peu la 3D.

Tes projets ?

Avec quelques collègues concepteurs 3D et program-

meurs, nous sommes sur un petit projet, un jeu de combat en arène.

Le point fort de ton école ?

L'entraide entre les élèves et la disponibilité des professeurs.

ISART
digital

2, rue de la Roquette, 75011 Paris

01.48.07.58.48

www.isartdigital.com

Début des tests : du 12 au 17 mars et du 23 au 28 avril.

Frais de scolarité : 6 200 € (atelier préparatoire : 5 900 € et game programming : 6 900 €).

GAME ART

Entre 3 et 5 ans en alternance (si atelier préparatoire et/ou digital art nécessaires) - 10 places (100 at. prép. et 80 dig. art) - Bac requis.

ISART DIGITAL

GAME DESIGN

3 ans en alternance - 48 places - Bac requis.

GAME PROGRAMMING

4 ans (deux dernières années en alternance) - 40 places - Bac requis.

GAME DESIGN & PROGRAMMING

3 ans en alternance - 50 places - Bac requis.

PRODUCER

1 an en alt. - 15 places - Bac +3 spécialisation jeu vidéo requis.

Portes ouvertes : 3 et 4 mars.

LISAA
L'INSTITUT SUPÉRIEUR
DES ARTS APPLIQUÉS

L'INSTITUT SUPÉRIEUR DES ARTS APPLIQUÉS

8, square Henri-Delormel

75014, Paris

01.45.43.02.02

www.lisaa.com

Dépôt de candidature : sur rendez-vous.

PRÉPA MISE À NIVEAU GRAPHIQUE

(Paris/Rennes/Nantes/Strasbourg)

1 an - 6 320 € - 8 promo - Niveau bac.

GAME DESIGN/LEVEL DESIGN/3D TEMPS RÉEL (PARIS)

2 ans avec certification - 7 710 €/an - 32 places - Niveau : prépa spécialisée.

4^e ANNÉE OPTIONNELLE, TRAVAIL EN SIMULATION D'ENTREPRISE

1 an - 7 710 € - 28 places.

Après la formation en game design ou après une autre école.

Portes ouvertes : 13 février (+ tous les congés de février), 13 avril (+ vacances de Pâques).

ITE COM
Art DESIGN

ITECOM ART DESIGN

12, rue du 4-Septembre,

75002 Paris

01.58.62.51.51

www.itecom-opera.com

Portes ouvertes : 23, 24 et 25 mars.

Dépôt de candidature : tout au long de l'année pour rentrée en 2013.

FORMATION MULTIMÉDIA GAME DESIGN - CRÉA GAME 3D

3 ans - inscription : 480 € ; scolarité : 6 100 € par an - 25-30 places - Après prépa multimédia de l'école ou bac +1.

SUPINFOGAME

SUPINFOGAME

10, avenue Henri-Matisse, 59300 Valenciennes

03.27.28.43.66

www.supinfogame.fr

Dépôt des candidatures : jusqu'au 25 mars.

6 150 € 1^{re} année, 6 750 € 2^e et 3^e, 7 380 € 4^e et 5^e.

MANAGEMENT ET GAME DESIGN

5 ans - 20 places - Niveau bac (ou bac+3 pour entrer directement en 4^e année).

MANAGEMENT ET GAME ART

5 ans - 20 places - Niveau bac (ou bac+3 pour entrer directement en 4^e année).



PASSIONNÉ(E) DE JEUX VIDÉO ET D'INFOGRAPHIE INTÉGREZ L'ICAN



institut de
création et
animation
numériques

Faites de votre créativité votre métier !

Des formations créatives et professionnalisantes en initial ou en alternance*

3 Bachelors (Bac à Bac+3) :

- Game Design
- Animation Numérique
- Création Web, Multimédia et E-communication

(Titre certifié et reconnu par l'État niveau 2, 3ème année réalisée en alternance)



3 Masters of Science (Bac+3 à Bac+5) :

Titres certifiés et reconnus par l'État niveau 1, possibilité d'alternance.

- Communication et Design Numérique
- Ingénierie de l'Image et des Jeux Vidéo
- Management, Conception et Réalisation Multimédia



Prochains Tests d'Admission les 23 Février et 8 Mars

Portes Ouvertes le samedi 24 Mars avec cours de découverte gratuit **

Institut de Création et d'Animation Numériques

21 rue Erard 75012 Paris

01 44 68 11 47

admissions@ican-design.fr - www.ican-design.fr

* l'alternance n'est possible que pour certaines spécialisations et sur certaines années d'étude

** Sur inscription préalable uniquement



**Gagnez un
iPad avec l'ICAN !**

Rendez-vous sur : www.ican-design.fr



OPINION

PAR YAVIN

Confessions intimes

Sans vouloir faire de mon cas personnel LA news du mois et après avoir hésité longuement, je vais faire quelque chose de jamais vu en 7 ans (!) d'écriture pour *Joystick*. Pour la première fois, je vais rédiger un texte sans le moindre enthousiasme et le cœur serré car, autant ne pas tourner autour du pot pendant deux siècles, je m'envole vers de nouvelles aventures. Alors vous comprendrez que l'humeur n'est pas franchement à la déconnade tant cette rédaction, ses joyeux drilles, son professionnalisme et les fidèles lecteurs que vous êtes vont me manquer. Rassurez-vous, la pérennité du ton caustique et irrévérencieux des news est d'ores et déjà assurée et la rubrique indé a été confiée à une petite nouvelle dont vous me direz justement... des nouvelles. Maintenant, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de longues et heureuses années en compagnie du meilleur magazine du monde (je les ai tous lus, vous pouvez me faire confiance) et, qui sait, peut-être se recroisera-t-on un de ces quatre, dans ces pages ou ailleurs. Comme on dit chez Kinder, ce qu'il y a bien avec la vie, c'est qu'elle vous réserve toujours de belles surprises.



S.T.A.L.K.E.R. 2 ■ Crise de nerfs

BOMBE ATOMIQUE

Rarement rédacteur aura autant ramé pour angler une news. Vous êtes prévenus, celle-là n'est pas évidente à structurer, tant les informations obtenues se révèlent contradictoires.

Imaginez, nous sommes, vous et moi, dans une vieille cassette VHS, on rembobine le film et, poum, nous voilà au mois de décembre, quelques jours avant Noël, quand, estomaqués, pris d'une certaine panique, nous apprenons l'arrêt du développement de *S.T.A.L.K.E.R. 2* et la fermeture de son développeur ukrainien GSC Gameworld. À ce moment-là, le doute n'est plus permis, c'est bien l'un des titres les plus prometteurs de 2012 qui s'envole en nous laissant là, comme des cons, avec nos espoirs réduits à néant. Sauf que... un petit coup d'avance rapide ? Je ne vous fais pas le bruit, j'imité très mal les magnétoscopes (ça donnait quelque chose comme zigouigoui vrrrrzzzz, dans ma tête). Janvier 2012, le studio

annonce sur sa page Facebook qu'il continue le développement. Que se passe-t-il ? Ont-ils trouvé des investisseurs à la toute dernière minute, un éditeur, un matelas bourré de pognon, quelque chose ? On peut le déduire, même s'il est pour l'instant impossible de le savoir, vu que les bougres font la sourde oreille

« Le développeur s'estime extrêmement heureux d'être en mesure de continuer à travailler. »

aux demandes d'information sur le sujet. Tout au plus sait-on que le développeur s'estime « extrêmement heureux » d'être en mesure de continuer à travailler sur le projet, tout en reconnaissant continuer à chercher des fonds pour le mener à son terme. On a vu propos plus rassurants,

même si, avec le recul, on peut tout de même rester optimiste. Amis éditeurs, vous savez ce qu'il vous reste à faire, sachant que vous placez souvent votre thune dans des projets bien plus foireux que celui-là. Nous voulons ce jeu et si vous n'en voulez pas, alors vous n'avez pas compris grand-chose aux attentes des joueurs.



POUR OU CONTRE 37

Est-il acceptable de payer pour une bêta?



REPORTAGE 44

Quand les samourais se mettent à utiliser des flingues, on est mal.



JEUX INDÉ 48

Du vrai indé élevé en plein air, élevé en plein Gers...

Bioshock Infinite ■ Futur antérieur

GAMERS, LEVEZ-VOUS!

Soucieux de proposer un jeu le plus parfait possible, Ken Levine, le directeur créatif de *Bioshock Infinite*, a récemment dévoilé le mode « 1999 » de son futur jeu phare. En gros, l'idée serait de proposer un jeu plus radical et difficile, misant tout sur les choix des joueurs et leurs conséquences. Lors des phases d'amélioration de notre arsenal, il faudra ainsi bien mesurer nos actions, tant elles seront déterminantes et surtout irréversibles pour la suite de l'aventure. Si la nouvelle est plaisante, elle pose évidemment

d'autres questions. Le jeu, sans ce mode, se verra-t-il pensé pour monsieur tout le monde? Au final, l'expérience pourra-t-elle être aussi intense pour tous les joueurs? En tous cas, on préfère ça à un titre prémâché, plein de grosses flèches, d'assistance et d'énergie distribuée avec autant de mesure que des casquettes par la caravane du Tour de France. Le titre est toujours attendu dans le courant de l'année 2012, sans précision, mais mon petit doigt me dit que ce sera vraisemblablement bien après l'écriture de ce texte.



Avec ce nouveau mode sans filet, j'en connais qui vont prendre cher.

Test Drive : Ferrari ■ La vie en rouge

UNE BELLE REPRISE

Le *Ferrari Project* de Slightly Mad Studios, abandonné suite au développement par Electronic Arts des *Need for Speed : Shift*, nous revient d'entre les morts. Repris par Big Ben Interactive, le jeu ressemble à s'y méprendre aux deux *Shift*, ce qui est somme toute bien normal, vu que les deux larrons ressemblaient beaucoup à *Ferrari Project* (vous suivez?) Autant dire que si vous n'avez pas adhéré à l'orientation de ces jeux-là, vous risquez de ne pas aimer ce *Test Drive Ferrari* dont la sortie est prévue pour le 30 mars de cette année.



BRÈVES

Code Amy

Défoncé par la presse console, le survival horror de Paul Cuisset (*Flashback*) doit encore sortir sur nos machines et forcément, on a légèrement moins hâte. Pas vraiment peureux, le patron de Lexis Numérique, Eric Viennot, aurait déjà évoqué le développement d'une suite sur son compte Twitter. Evidemment, il s'agit sans doute d'une blague. Comme son jeu?



Cinq assiettes

Le très attendu et très indé jeu de plateforme à base de flotte, *Vessel*, dispose enfin d'une vraie belle date de sortie et ce sera sur Steam. Nous pourrons donc y jouer à partir du 1^{er} mars de cette belle année 2012 pour un prix fixé à 14,99 dollars, sans que l'on ait la moindre idée de la conversion en euros. De toute façon, ce ne sera pas bien cher.



The serie of the movie

L'excellente chaîne américaine HBO (*Les Sopranos*, *Game of Thrones*) va produire une série basée sur le célèbre documentaire *Indie Game : The Movie*. On ne sait pas grand-chose d'autre, si ce n'est qu'elle devrait être composée d'épisodes d'une demi-heure dans un univers riche et atypique, à condition que le tout soit bien exécuté, ce qui semble d'ores et déjà acquis.

Deponia ■ Un brin de mauvaise foi ?

Morts de rire

Responsables du moyen *Les Chroniques de Sadwick* (13/20, Joystick n°230) les Allemands de Daedalic ont décidé de rempiler avec un nouveau jeu d'aventure de type point & click. L'idée est ambitieuse vu que l'objectif est d'arriver à quelque chose de proche des travaux de Douglas Adams (*Le Guide galactique*) ou de Terry Pratchett (*Les Annales du Disque-Monde*). Quand on connaît l'excellence de nos amis teutons dans l'art délicat de la vanne, évidemment, on tique un peu, avant de se rappeler qu'ils nous ont tout de même offert... euh... qu'ils peuvent y arriver, avec un peu de bol, ou un miracle. Bref, le titre contera (entre autres) l'histoire de Rufus, un personnage un peu détestable, complètement imbu de lui-



À première vue, c'est joli, mais est-ce que ce sera drôle ?

même et vivant sur une planète couverte de poubelles. Rêvant d'un monde meilleur (oui parce que là, on dirait un peu l'Allemagne, si vous voulez mon avis) il devra faire en sorte d'y arriver par des moyens qu'il nous est

impossible de dévoiler sans vous révéler toute l'intrigue. La sortie est prévue aux alentours du printemps, soit à peu près au moment où la température dépasse enfin les -40° C à Berlin.

UP & DOWN

Tournés vers l'avenir

On s'attendait à les voir s'encroûter après l'exceptionnel succès de *Minecraft*, il n'en sera rien : les développeurs de Mojang travaillent sur trois projets distincts dont deux seront annoncés dans les mois à venir. Là où c'est un peu moins intéressant, c'est quand ils refusent de dire de quoi il s'agit, même pas un petit mot, rien. M'enfin, l'important étant de savoir que de grosses surprises nous attendent, on s'en contentera pour l'instant. Et vous aussi, d'ailleurs. Parce que personne ne vous laisse le choix.



Juste Ciel !

À l'heure à laquelle ces lignes sont écrites, la Cloud Gaming Europe, manifestation consacrée au jeu vidéo déporté sur des serveurs distants, sera terminée depuis un moment. Truc à retenir : toutes les places ont été vendues très vite, de nombreux acteurs (OnLive, Gaikai) sont en train de préparer le futur et le tout pourrait bien bouleverser la manière dont on appréhende le jeu vidéo. À ce stade, on ne sait pas encore bien si l'on doit flipper ou non, mais on réfléchit et on vous tient au courant.



Bonjour et au revoir

Sale temps pour id Software, que Bethesda (la maison mère) a décidé d'alléger de bon nombre d'employés. Officiellement, il s'agit d'un ajustement tout à fait normal et légitime, classique dans un milieu habitué à embaucher des renforts pour boucler de lourds projets qui, une fois menés à terme, ne justifient plus une telle masse d'employés. La preuve, c'est que d'un autre côté, id Software continue d'embaucher d'autres gens...



MARCHANDISAGE

néo-DLC

Alors que certains éditeurs déstockent du DLC comme on vent du poisson, d'autres appréhendent la chose comme un concept à part entière. Un concept dont ils savent voir la beauté et qu'ils tentent d'élever au rang d'art. Ainsi, Electronic Arts profite de la sortie de *Mass Effect 3* pour nous proposer les premières figurines DLC au monde. Derrière ces mots flippants se cache un principe très simple : chaque figurine achetée (17,99 \$ pièce) sera accompagnée d'un code donnant accès à du contenu additionnel dont la nature reste à déterminer précisément. Qu'on soit client ou pas, la démarche a quelque chose de fascinant.



Naval War Arctic Circle ■ La guerre, ça mouille

Tacti-Flotte

Avec le retour en fanfare des simulateurs de vol (*Microsoft Flight Simulator*, *Take On Helicopters*), les jeux destinés aux hardcore gamers semblent avoir le vent en poupe ! La preuve avec ce nouveau titre de Paradox Interactive, cette fois axé sur la stratégie en temps réel et donc, on l'aura compris, dans le milieu maritime. On jouera côté Russie ou Otan à travers deux campagnes distinctes. Il y aura du jeu en ligne, des radars, des torpilles, et plein de gens morts brûlés dans des flaques de kérosène. Ça s'annonce vachement sympa et c'est prévu pour le printemps.



Un navire de guerre étant moche, ce jeu semble totalement réaliste.

OFFRE DÉCOUVERTE D'ABONNEMENT **joystick**

Découvrez toutes les dernières infos des jeux PC chez vous

ABONNEZ-VOUS POUR 6 MOIS

24€

au lieu de 41,70 €

BÉNÉFICIEZ DE + DE 40 % DE RÉDUCTION !



SUR LE DVD :
UN JEU COMPLET
+ LES MEILLEURS MODS
DU MOIS

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P251

☐ **OUI**, je m'abonne à **Joystick** pour 6 MOIS (6 N° - 6 DVD) pour **24 €** au lieu de 41,70 €*.

Je joins mon règlement par :

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de M.E.R.7

☐ CB n°

Expire le : (validité 2 mois) Cryptogramme

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

☐ Mme ☐ Mlle ☐ Mr Nom^m :

Prénom^m :

Société :

Adresse^m :

Code Postal^m : Ville^m :

Adresse email^m :

Tél fixe :

Tél portable :

Date de Naissance :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions^m :

Quelle console utilisez-vous ? ☐ PS3 ☐ PSP ☐ Xbox 360 ☐ DS ☐ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ☐ PC ☐ Mac

^m Champs obligatoires

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/11). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/03/12.

Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abonner7@lapresse.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre ☐. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de M.E.R.7



BABE DU MOIS

ALAN WAKE

Les filles qui aiment les garçons, les garçons qui aiment les garçons et plus simplement, les gens les plus ouverts d'esprit auront remarqué l'angle souvent trop beau de cette chronique. Du coup, on change et on vous présente un magnifique brun ténébreux, doué pour l'écriture et torturé au point de se taper les rêves les plus chelous de l'histoire. Non, vraiment il déchire ce Yav... euh, Alan Wake. Et vous allez adorer le suivre, affronter ses démons, flipper à s'en exploser les nerfs et vibrer en sa compagnie. Beau gosse, Alan sera tout à vous, via Steam, à l'heure à laquelle vous lirez ces lignes. Pour Yavin, par contre, il faudra prendre un ticket.

A Game of Dwarves ■ Pas banal

C'EST GRAND D'ÊTRE PETIT

Les idées fraîches sont rares, de nos jours. Et un nouveau jeu de micro management de nains, on n'en avait plus vus depuis quelques pépites indés. Celui-ci, édité par Paradox Interactive et prévu pour le courant de l'année, nous mettra à la tête d'une joyeuse bande de travailleurs, au sein de mines générées aléatoirement, et nous demandera de défendre notre jolie troupe de piocheurs de l'impossible. À part ça, on ne sait rien si ce n'est que ce sera... bah, un peu moche. Mais si le jeu est fun, on a envie de dire : pourquoi pas ?



BRÈVES

Sans pitié

Le gros bâtard du mois s'appelle *Mass Effect 3*. Pourquoi ? Parce que sa démo jouable sortira le 14 février soit... le jour de la Saint-Valentin. Autant dire que la courbe des ruptures à cette période de l'année devrait atteindre des sommets jamais atteints jusqu'alors. Non vraiment bravo, Electronic Arts.



Et ça repart en mai

N'attendez plus *Max Payne 3* pour le mois de mars, le titre de Rockstar Games sortira finalement en mai et plus probablement pour des raisons purement financières qu'autre chose. De toute façon, qui allait jouer à autre chose que *Mass Effect 3* en mars, franchement ? Non parce que ces gens-là, nous, on les tue.



Allez mourir ?

Bien décidé à se faire haïr par les joueurs PC, Ubisoft a encore emmerdé tout le monde avec le DRM d'*Anno 2070* qui compte tout changement hardware comme une nouvelle activation du jeu. Finalement, ces génies sont revenus en arrière mais rassurez-vous, ils trouveront vite une nouvelle connerie à sortir de leur boîte à débilités.





Helena Harper, la nouvelle partenaire de Leon S. Kennedy, a un problème. Son président de patron est un peu trop vivant pour un mort.

Resident Evil 6 ■ Survival horror

Capcom

Coupée depuis bien longtemps de ses racines, la série *Resident Evil* engendre un numéro six qui s'annonce comme un simple jeu de tir nerveux.

Afin de fêter les quinze ans du premier *Resident Evil*, Capcom a opté pour un anniversaire en grande pompe option plutôt funèbre. Le prétexte était bien de célébrer l'aîné mais au final, ce dernier s'est retrouvé enterré en beauté par l'annonce d'un *Resident Evil 6*, avec trailer et images en guise d'accompagnement. Celui-ci devrait débarquer sur PC fin 2012, début 2013, mais a d'ores et déjà définitivement tué le père. Avec sa manie de canarder dans tous les sens, d'enchaîner mise à couvert et glissades, il relègue bien loin dans les souvenirs le temps des tirs précautionneux pour cause de munitions limitées. Fidèle à la voie tracée par la série depuis le 4^e épisode, il sera donc, plus que jamais, un jeu d'action. Capcom a d'ailleurs enrichi son vocabulaire pour l'occasion, parlant de «dramatic horror», ou si modestement résumé : «La fusion d'une intrigue captivante, de l'action intense en solo

comme en coopération, et d'une toile de fond horrible.» Ces promesses n'engagent que les naïfs qui les croient. Mais le jeu développé en interne depuis plus de deux ans les multiplie. Alors forcément, on pourrait s'autoriser à imaginer cette angoisse que devrait provoquer un simple regard porté au loin vers des choses mouvantes qu'on ne distingue pas, ou ce sentiment d'être totalement dépassé au milieu de tout ce bazar. Mais à l'image de son trailer, le jeu risque fort de se contenter de jouer les gros bras. Dans tous les cas, il sera l'occasion de retrouver Chris Redfield (*RE 1* et *5*) et Leon S. Kennedy (*RE 2* et *4*). Le premier pour une escale en Chine où il tentera de gérer les conséquences des contaminations. Le second aux côtés du président qui, dix ans après les événements de Raccoon, a décidé de prendre la parole en public



Ça s'annonce vraiment pas mal.



Chris Redfield découvre les joies du tir en marchant.

pour rétablir la vérité. Leon lui a promis son appui. Le soutien se transformera probablement en tir en pleine tête : le brave homme est bien parti pour appartenir aux 70 000 infectés de Tall Oaks que promet ce numéro six.

OSEF

PHÉNOMÈNES DE FOIRE

Zombies et infectés ne suffisent plus. Dans ce sixième épisode, le joueur pourra se frotter à Javo, une grosse bestiole qui semble avoir un impact sur les zombies. Mais aussi compter parmi ses alliés un mercenaire pas très motivé, au sang miraculeux.

Qui voudrait passer
à côté d'un tel spectacle ?



Dark Souls ■ On va y arriver

DES MASOS PAR MILLIERS

On vous parle parfois de jeux à la destinée incertaine mais bien plus rarement de jeux qui n'ont, a priori, aucune chance de sortir sur nos

machines. Le problème avec *Dark Souls*, c'est qu'il peut tout à fait être rangé dans les deux catégories.

Action-RPG brutal, le titre de Namco Bandai ne fait pas dans les concessions et propose une aventure hors normes, incroyablement difficile, à l'heure des jeux que l'on plie en quelques heures en se demandant si l'on n'a pas regardé un film. De quoi éveiller la curiosité d'un nombre hallucinant de fans désireux de voir le titre porté sur PC. À ce jour, une pétition réclamant

le portage a réuni plus de 75 000 signatures, avec pour conséquence d'attirer l'attention des responsables de l'éditeur. De quoi donner envie de continuer à mettre la pression la plus forte possible pour

« Une pétition réclamant le portage a réuni plus de 75 000 signatures. »

que tout le monde puisse profiter de ce titre assez exceptionnel dans son genre. Et c'est bien pour cette raison que nous en parlons (sans toutefois trop en dire), en espérant pouvoir annoncer une bonne nouvelle très bientôt. Chers amis de Namco Bandai, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

SHOPPING

Razer Fiona

Pour bon nombre d'entre nous, jouer sur une tablette relève de l'hérésie, voire de la trahison la plus complète. Du coup, Razer a eu une idée : réunir les deux mondes, celui de l'écran tactile et celui des contrôles physiques, avec cet embryon de tablette tournant sous Windows 8. Honnêtement, si l'on salue la prise de risque, on reste sceptique sur la viabilité d'un produit qui pourrait sortir, selon toute vraisemblance, à la fin de cette année. Avec un prix d'ores et déjà annoncé comme avoisinant les 1 000 dollars, on leur souhaite de réussir leur coup. Et ce n'est pas gagné.

<http://www.razerzone.com/projectfiona>



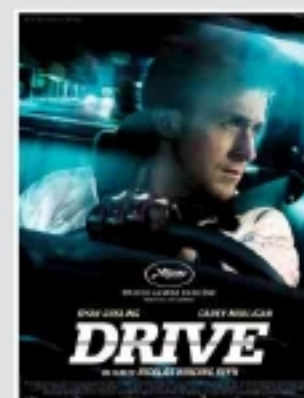
LES DVD DU MOIS



Coup de chapeau

L'idée de la rencontre entre le western et la science-fiction n'est pas nouvelle (on pense à *Cowboy Bebop* ou à *Firefly*), à la différence qu'ici, les cowboys restent dans leur univers au lieu d'être transposés dans le futur. Série B assumée, le film est aussi bourré de défauts et de maladroites, mais sait rester attachant, en grande partie grâce à cette prise de risque vraiment rafraîchissante. On passe plutôt un bon moment, à condition d'avoir l'esprit très ouvert, et on préférera une vision à plusieurs plutôt que tout seul dans son coin. Les chips sont fortement recommandées.

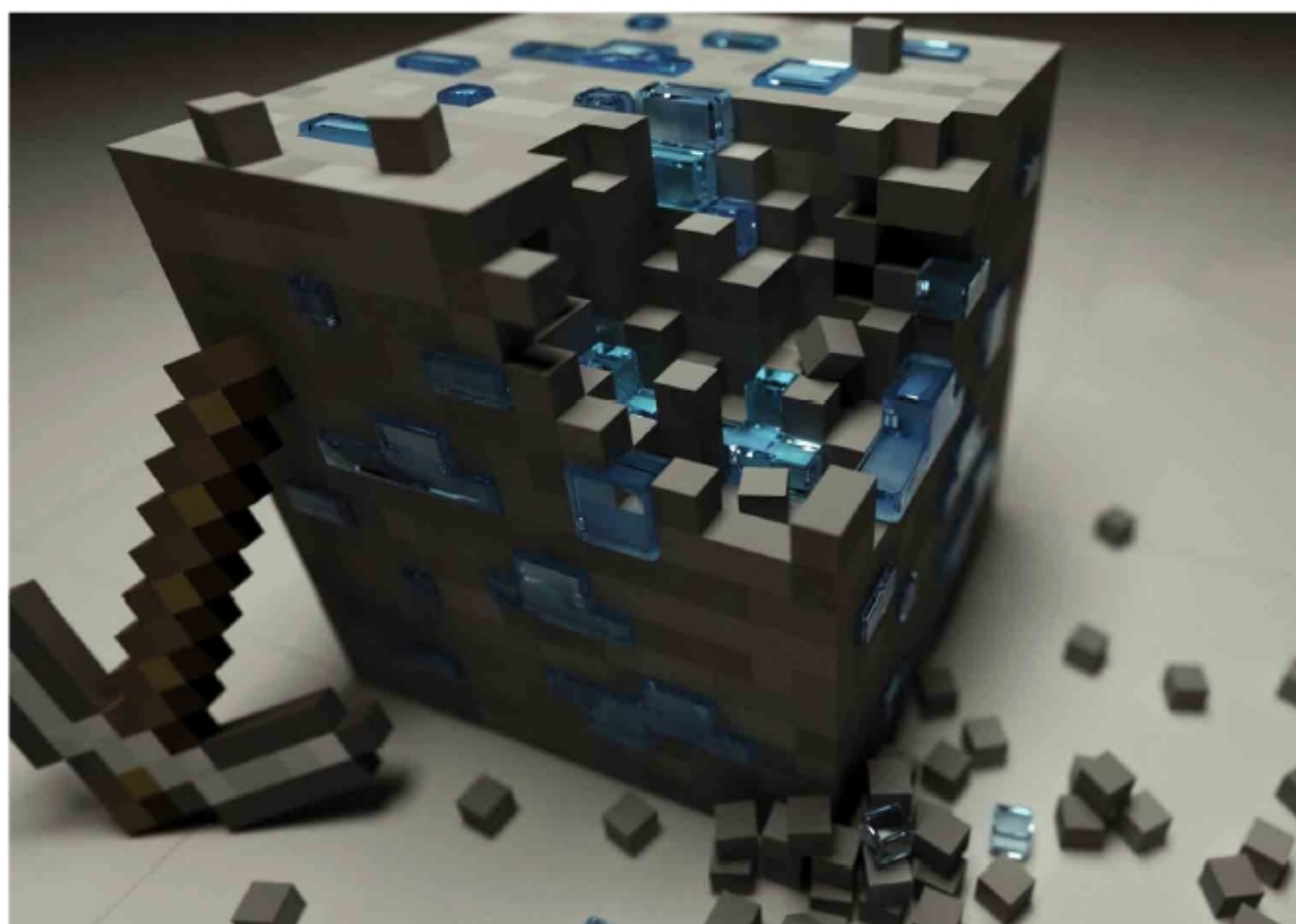
COWBOYS & ENVAHISSEURS
(Ed. PARAMOUNT PICTURES FRANCE)



Permis à poings

Parfois vendu à tort comme un film d'action – certains s'attendaient à un clone de *Fast & Furious*! – *Drive* n'est pas ce que l'on appelle un film facile. Evidemment, en sachant à quoi s'attendre dans cette histoire de cascadeur aux activités nocturnes étranges et criminelles, on risque moins d'être déçu que si l'on est... fan de tuning décérébré. Psychologique et très violent (certaines scènes sont tout de même un peu faciles et gratuites), l'œuvre de Nicolas Winding Refn permet à Ryan Gosling en pleine forme d'exprimer toute la mesure de son talent. Un indispensable.

DRIVE (Ed. LE PACTE)



POUR OU CONTRE

Payer une bêta

Minecraft fut un succès commercial bien avant sa sortie officielle. Comment ? En faisant payer l'accès à ce qui n'était, après tout, qu'une bêta. Financer un projet, acte militant ou arnaque ?

POUR

Payer pour un jeu en développement : le principe paraît à première vue scandaleux. Ceci dit, arrêtons-nous sur certains détails : d'une, cette démarche s'inscrit dans un processus de création indépendant où, bien souvent, un seul développeur est à la barre. De deux, le fait de donner quelques euros doit être considéré comme un acte militant, un soutien à la créativité et à la prise de risque. Honnêtement, un titre comme *Minecraft* aurait-il eu la moindre chance d'être lancé par un éditeur ? Non. Sans l'appui des joueurs, Notch n'aurait jamais pu venir à bout de son projet, ou il aurait mis tellement de temps qu'il se serait découragé en route. Le principe est le même pour *Spy Party*, un jeu au concept aussi original que casse-gueule. Chris Hecker – son créateur – a au moins le mérite d'être honnête : oui, la bêta de son titre sera payante, mais ce système garantit une qualité optimale au produit fini et permet à des milliers de joueurs (dans le meilleur des cas) de prendre part à l'aventure. On tient peut-être là une partie de l'avenir du jeu indé.

JIKA

CONTRE

Appelez ça comme vous voulez, de l'intégrisme si ça vous chante, mais une bêta, c'est gratuit. Ça l'a toujours été, et il n'y a aucune raison que ça change. Alors moi, je veux bien soutenir les artistes, les créateurs et tout ce que vous voulez, mais à un moment, il faut être sérieux. Le bêta-testeur, c'est par sa présence qu'il marque son soutien à un projet. Il est là dans un but précis : tester la version de travail d'un jeu, rapporter les problèmes rencontrés et émettre des suggestions permettant au jeu en question de s'améliorer en vue de sa sortie. Point. C'est par son implication qu'il joue un rôle essentiel dans le bon développement d'un titre. Le bêta-testeur n'est pas un mécène, c'est un joueur militant – Jika n'a pas tort en ce point – soucieux de voir un titre le plus réussi possible. Et qui, au passage, s'amuse à moindres frais. Alors ok, vous allez me traiter de pingre, de Picsou incapable d'aider son prochain. Si ça vous chante ! Mais ne venez pas pleurer quand les mastodontes de l'édition auront la même idée...

MISTER TICK

LES BD DU MOIS

Comic strip



Quand il n'est pas occupé à pondre des pépites comme *Polina* ou *Le goût du chlore*, Bastien Vivès s'adonne aux plaisirs interdits du jeu vidéo, et plus particulièrement à ceux du jeu de combat. En résultent de nombreux strips hilarants sur son blog, ici compilés et accompagnés d'autant d'inédits. Si le néophyte rira très certainement pour cause d'humour abondant, le joueur averti le fera d'autant plus volontiers qu'il sera à même d'apprécier une justesse étonnante. Pour preuve, la couverture affiche la manip' d'un shoryu FADC ultra que Ryu ne renierait pas lui-même.

LE JEU VIDÉO

(Ed. DELCOURT - SHAMPOOING)

Making-of



Comme quelques autres (*Watchmen*, *From Hell*), *Maus* a fait comprendre aux grincheux que la bande-dessinée ne se résumait pas à *Boule et Bill*. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas écrit, c'est très bien, *Boule et Bill*. Mais une BD comme *Maus* prend aux tripes, elle ne s'oublie pas. Ok, comme un bon *Boule et Bill*. On peut revenir au sujet ? ! Ce que je vous disais, c'est que *Maus* est un chef-d'œuvre dont vient enfin de sortir le « making-of », 20 ans après son prix Pulitzer. Essentiel. Comme *Boule et Bill*, d'accord.

METAMAUS

(Ed. FLAMMARION)



Euro Truck Simulator 2 ■ Tout en camion

Simulateur d'heureux truc

Chez Joystick, nous respectons toutes les passions, même les plus incongrues. Par exemple, dans l'équipe, nous avons maintenant une fan inconditionnelle de courses de camions qui a évidemment insisté pour que l'on vous parle du nouveau bébé des Tchèques de SCS Software. Et même si le jeu s'oriente plutôt sur des camions routiers un peu plan-plan, cela ne l'empêche en rien de s'enthousiasmer pour un titre dont elle rêve désormais toutes les nuits. Et que je te démontre à quel point les progrès sont gigantesques d'un point de vue graphique, et que je t'envoie la vidéo dans laquelle on voit les développeurs enregistrer les véritables bruits de moteur de gros camions Scania, etc. Sans rire, au bout de deux heures d'endoctrinement, on finirait presque par l'écouter, à se mettre

à croire en un jeu qui a au moins le mérite de proposer quelque chose d'original. Le pire, c'est que le titre –prévu pour ce premier trimestre 2012– s'annonce véritablement magnifique et très détaillé, en sus de proposer de grosses pointures de la route comme des Volvo, des MAN ou des Renault. Quant à ce qu'on y fera exactement,

« Le titre s'annonce véritablement magnifique et très détaillé. »

j'ai bien envie de dire pas grand-chose, mais j'en connais une qui a démembré des gens pour bien moins que ça.

Driftmoon ■ Prise de risque

Une place au soleil ?

En développement depuis un bail, ce joli projet indé qu'est Driftmoon devrait finalement sortir lors de ce premier trimestre 2012, en proposant un mix entre le jeu de rôle et le hack'n slash. Intégralement vu du dessus, le titre semble toutefois plutôt orienté action, même si de nombreux dialogues viendront étoffer l'aventure. On retrouvera tous les grands classiques en termes de donjons, monstres, armes et potions, et c'est peut-être ça le plus inquiétant dans l'histoire : ce titre indé pourra-t-il rivaliser une seule seconde face aux rouleaux compresseurs de l'industrie traditionnelle ? Honnêtement, on en doute.



LIVRES

Quoi de neuf, docteur ?



Petite, elle voulait faire dresseuse d'ours, et puis ça lui a passé. Ainsi se présente Jaddo, jeune médecin généraliste à la plume bien aiguisée qui livre ici de nombreuses histoires vraies, touchantes, émouvantes, révoltantes parfois, mais toujours pleines de justesse et avec beaucoup d'humour. Si vous voulez en savoir plus sur l'univers impitoyable du monde médical et des gens qui le fréquentent, ce livre est fait pour vous et si l'on assume le copinage (oui, on connaît la demoiselle), on peut aussi vous jurer que l'on aurait parlé de son bouquin dans tous les cas, tant il est excellent et juste indispensable.

JUSTE APRÈS DRESSEUSE D'OURS
(Ed. FLEUVE NOIR)

Pour fans inconditionnels

Beaucoup l'ont un peu oublié mais Tom Clancy continue d'écrire des livres... ou plutôt des pavés, un peu toujours les mêmes,



d'ailleurs. On retrouvera ici une mécanique classique (la destruction de l'Occident) et des noms célèbres (Jack Ryan, ou plutôt son fils) dans l'univers d'un auteur malheureusement entièrement vendu sur son glorieux passé (*À la poursuite d'Octobre Rouge*) plus que sur sa capacité à créer de nouvelles mécaniques narratives. Bah, les fans ne s'en plaindront pas et savoureront la parano du bonhomme avec un plaisir jamais vraiment démenti en plus de vingt ans.

MORT OU VIF, TOME 2 (Ed. ALBIN MICHEL)



MANUEL DE SURVIE EN TERRITOIRE ENVAHI

1 - Règle de base : ces choses tenteront de vous distraire avec la luciole qu'elles ont avalé. Gardez les yeux sur le flingue.

2 - Le jeu se déroule en temps réel, mais lors des combats, le tour par tour reprendra ses droits.

3 - La déco tête de mort c'est sympa, mais cela ne suffira pas franchement à garder la base opérationnelle.

4 - Pour résister à l'envahisseur, il faudra surveiller les ovnis et les enlèvements mais aussi faire de la recherche, calmer les dirigeants, les populations...

5 - Les soldats devraient être personnalisables et trouver, comme dans le premier *XCOM*, une mort permanente lors des combats.

6 - Pour mieux les pleurer une fois décédés, le zoom permettra d'observer nos combattants de très près.



XCOM : Enemy Unknown ■ L'invasion débute cet automne

Retour à la base

La blague était très drôle. Non, vraiment, nous sortir qu'*XCOM* méritait de renaître de ses cendres en FPS, il fallait l'oser. C'était en 2010, et 2K Games avait sans nul doute voulu nous déridier avant notre prise de fonction à la tête de l'organisation paramilitaire chargée de repousser les Aliens. Un geste plutôt sympa, mais les invasions

sont une chose sérieuse et faudrait pas voir à l'oublier. Ce rappel *XCOM : Enemy Unknown* devra donc s'en charger. Annoncé pour cet automne avec aux commandes Firaxis, le studio de Sid Meier et des derniers *Civilization*, cette «ré-imagination», car non, on ne dit plus «remake», alternera stratégie en temps réel et tour par tour. Je vous vois sauter

de joie, mais calmons-nous direct. Si le but est de conserver l'esprit de la série en lui donnant un petit coup de neuf, il est aussi de convertir un public plus large. Quelques mécanismes complexes pourraient donc passer à la trappe. Un sort qui guette justement le FPS *XCOM*, puisque sa sortie vient encore d'être repoussée, en 2013.



Ghost Recon Future Soldier

S'éloignant toujours un peu plus des racines tactiques de *Ghost Recon*, *Future Soldier* propose une expérience nerveuse, explosive, qui tirera des larmes de sang à certains fans... et en réjouira certainement d'autres.

Dire que le développement de *Future Soldier* a été chaotique tient de l'euphémisme. Poussé dans une direction, puis dans une autre, au gré d'un management interne qui a dû voir s'entrechoquer les egos, le titre d'Ubi a finalement choisi son orientation : adieu plans tactiques savamment pesés, bonjour action à tout-va, avec système de couverture dynamique (on passe sans cesse d'un abri

à un autre lors des gunfights les plus intenses), customisation ultra poussée des armes, et nettoyages à la mitrailleuse lourde apparemment assez fréquents. Bon, on ne va pas se mentir, s'il peut décevoir, cet état de fait n'est pas franchement une surprise. Sachant que le jeu a bien failli nous passer sous le nez –Ubisoft ne considérant plus le PC que comme une vaste terre peuplée de pirates et d'analphabètes–



Un Ghost, ça va, quatre Ghosts, bonjour les dégâts. Notez que le mode Campagne sera jouable à quatre, en coopération. Une riche idée.

réjouissons-nous plutôt, aux côtés de nos amis consoleux, de pouvoir bientôt essayer ce titre. Après, on va dire qu'on est blasés...

De la subtilité. Un peu.

Tourné vers l'action, certes, mais tout de même désireux de ne pas trahir totalement la licence dont il s'inspire, *Future Soldier* propose quelques éléments « tactiques » bienvenus. En vrac, on trouvera des grenades soniques qui permettent de repérer les positions ennemies, des systèmes de visions spéciales qui donnent la possibilité de faire la même chose, mais mieux (vision thermique, magnétique...), un drone volant capable de se transformer

GHOST MAIS PAS TROP

Tourné vers le grand public amateur d'explosions et de fusillades furieuses, *Future Soldier* n'a de *Ghost Recon* que le nom. Une déception, a priori, mais ne tuons pas le soldat d'élite avant de l'avoir incarné. Une bonne surprise est toujours possible...

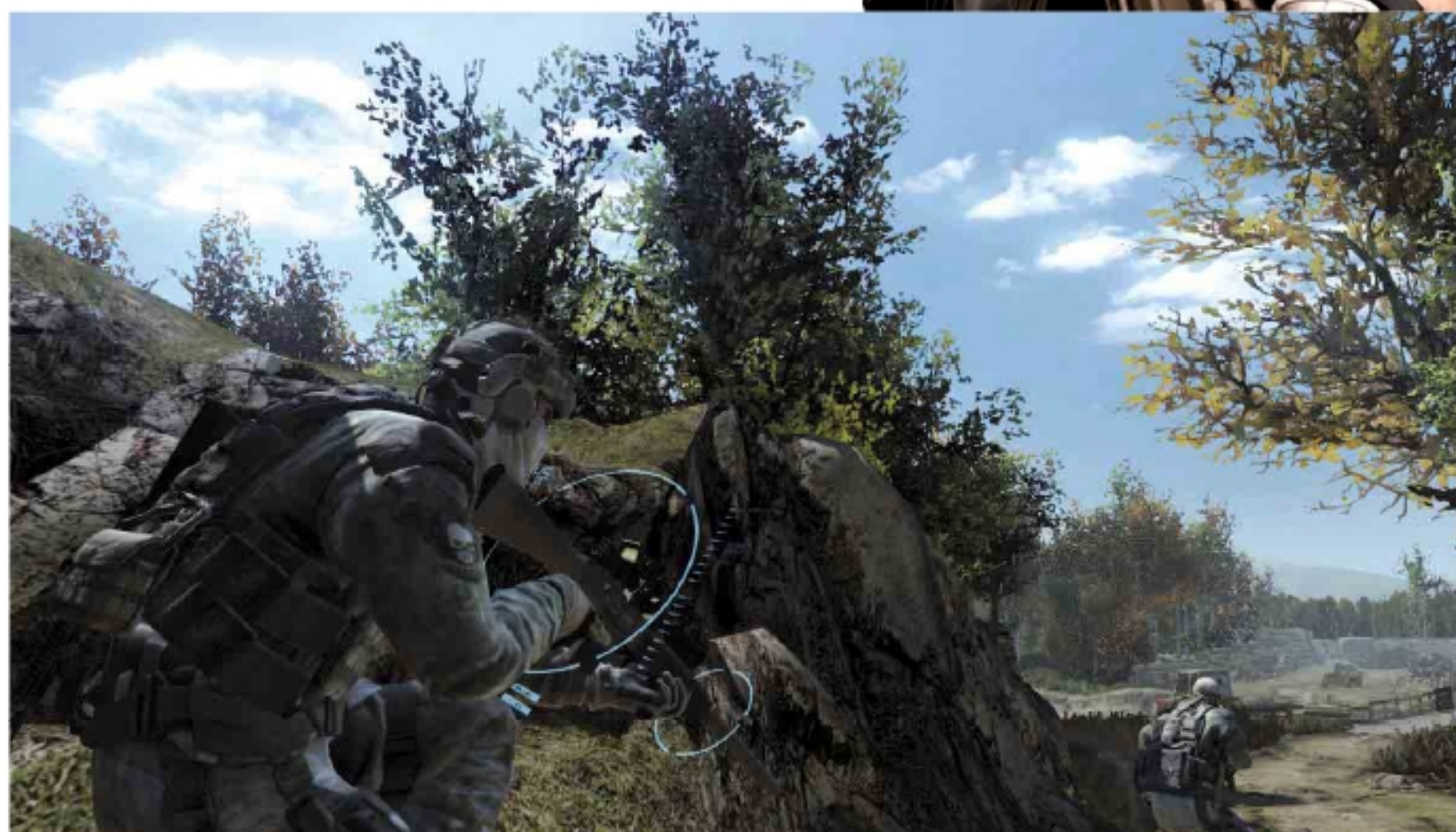


Les effets météo ne sont pas qu'esthétiques : ils vous dissimulent aussi au regard ennemi.


en appareil roulant, des stealth kills, ou la possibilité d'effectuer des tirs simultanés pour abattre trois ou quatre ennemis en même temps... Des subtilités souvent utiles, surtout quand on sait que cet épisode introduira, pour la première fois dans la série, des civils à grande échelle, qu'il faudra bien sûr éviter de plomber malencontreusement. Cela dit, n'oublions pas que l'approche restera grand public ! Le tout sera donc de savoir si ces quelques éléments de gameplay suffiront à donner une véritable dimension supplémentaire au jeu. Réponse au mois de mai.

CHRIS

« Cet épisode introduit un drone volant qui se transforme en appareil roulant. »



En terrain découvert, la prudence est de mise. Rocher et talus sont vos amis...

A close-up portrait of Viktor Antonov, a man with dark, wavy hair and black-rimmed glasses, looking directly at the camera. He is wearing a dark shirt. The background is a solid orange color.

Né en Bulgarie au cours du XX^e siècle (environ), Viktor Antonov arrive à Paris à 17 ans. Il s'exile quelques années aux États-Unis où il a notamment travaillé sur *Redneck Rampage*, *Kingpin* et *Half-Life 2* avant de revenir en France. On lui doit aussi la direction artistique du film *The Prodigies*.

« QUAND ON A FAIT *HALF-LIFE 2*, JE ME SUIS DIT : ON A OUVERT UNE VOIE, ET TOUT LE MONDE VA S'Y ENGOUFFRER. MAIS DEPUIS 2004, IL N'Y A PAS EU D'ÉQUIVALENT. »

BULGARE DE LYON

ON LE CONNAÎT SURTOUT POUR L'INCROYABLE CITY 17 D'*HALF-LIFE 2*, MAIS LE BULGARE VIKTOR ANTONOV EST AUSSI UN FIDÈLE DES LYONNAIS D'ARKANE STUDIOS. **LEUR PROCHAIN JEU, *DISHONORED*, SORT EN 2012 ET DEVRAIT FAIRE MAL.** ON EN A PROFITÉ POUR LE FAIRE PARLER (DANS UN FRANÇAIS PARFAIT) DE SON ART ET DE SON NOUVEAU RÔLE CHEZ ZENIMAX.

Joystick : Une petite présentation, pour ceux qui ne vous connaîtraient pas ?

Viktor Antonov : À l'époque où nous avons commencé la création de *Dishonored*, j'étais auteur indépendant, et je travaillais avec Arkane Studios, eux-mêmes indépendants. Aujourd'hui, Arkane a rejoint Bethesda et id Software au sein de la famille Zenimax, et moi, j'en suis le directeur visuel : je supervise tous leurs projets, aussi bien pour le design visuel que pour le développement. Mais on a gardé les mêmes rapports avec Arkane, des rapports de potes.

En quoi ça consiste, un boulot de directeur visuel ?

V. A. : Mon rôle, c'est de faire en sorte que Zenimax devienne champion mondial en termes de qualité visuelle. Que son nom devienne synonyme de graphismes et de visuels extrêmement forts. Concrètement, je suis diversement impliqué dans plusieurs projets, selon que je sois auteur, par exemple sur *Dishonored*, ou simple consultant, en tant que designer. Des sociétés ambitieuses, telles que Zenimax qui propose plein de licences intéressantes malgré son âge relativement jeune, on n'en voit qu'une tous les vingt ans. Mais il reste à lui définir une ligne éditoriale et une identité visuelle.

Vous avez déclaré que les développeurs faisaient un peu tous la même chose, et

que de votre côté, vous essayez de travailler comme un écrivain ou un peintre...

V. A. : Ce qui manque dans cette industrie, c'est l'identité. Quand on a annoncé la Next Gen en 2000, je pensais que ça révolutionnerait l'esthétique du jeu.

Mais non, c'est exactement la même chose qu'avant ! Je voudrais donner une identité puissante à des histoires puissantes, quelque chose avec une grande gueule. C'est ça qui manque au jeu vidéo : cette pêche, cette personnalité. Avec Arkane, on travaille avec de très bons dessinateurs qui se démarquent non pas par les moyens investis ou leur moteur, mais par la force de leur identité visuelle. Aujourd'hui, on travaille avec Carmack (ndlr : d'id Software), avec ces gens très forts en technologie, mais notre truc, ça reste notre identité artistique.

En quoi votre travail, très caractéristique, vient enrichir l'expérience *Dishonored* ?

V. A. : Le pitch, c'est qu'on peut jouer très physique et corps-à-corps, ou intégralement furtif, et toutes les nuances entre les deux. Un gameplay original, dans un univers original, avec une identité visuelle originale : tout ça est possible parce que c'est un jeu artisanal, où chaque détail est fait main. On est à l'opposé d'un jeu procédural à la *Far Cry*. Nous, on se situe dans une tradition de l'artisanat à l'européenne : on vise la qualité et la profondeur de l'expérience plutôt que l'ampleur.

Et concrètement ?

V. A. : On fait dix fois plus de travail de recherche que la plupart des studios aujourd'hui, toujours dans le souci d'avoir un résultat vraiment précis. On a fait une préproduction gigantesque, énormément de croquis : des mois à travailler le design de chaque rayon de soleil, de chaque visage (ndlr : inspirés de « gueules » de dockers

anglais). Chaque objet est unique, et non pas copié. Si on veut faire une lampe, plutôt que d'aller la chercher chez Google et de la passer à un modelleur, on fait des réunions et on se demande à quoi ressemble une lampe dans notre monde.

Aujourd'hui, tout le monde fait des univers fantastiques, soi-disant originaux. Mais le nôtre, même s'il n'est pas spectaculaire de prime abord, parce qu'il est assez réaliste, est spectaculaire par sa profondeur. Et c'est pour ça que je compare ça à un roman ou à une peinture : on a travaillé dans la profondeur, et pas dans l'ampleur.

C'est aussi comme ça que vous avez procédé sur *Half-Life 2* ?

V. A. : C'était la même chose, sauf que le budget était peut-être dix fois plus grand. Là, il y avait la profondeur ET l'ampleur ! Ça reste d'ailleurs un projet assez phénoménal, qui ne peut pas être reproduit. Quand on a fait *Half-Life 2*, je me suis dit : on a ouvert une voie, et maintenant, tout le monde va s'y engouffrer et faire pareil. Mais non. *Half-Life 2* reste un ovni. Depuis 2004, il n'y a pas eu d'équivalent.

Avec Arkane, vous vous sentez héritiers d'une certaine french touch, ou du moins d'un esthétisme européen ?

V. A. : J'ai passé six ans à Los Angeles, j'ai travaillé chez Valve à Seattle, mais j'ai fini par rentrer à Paris parce c'est là que sont les meilleurs dessinateurs, les meilleurs graphistes et les meilleurs designers que je connais. Mon rêve, c'est de faire comme Raphaël (Colantonio, fondateur d'Arkane et installé à Austin, auprès de leur filiale américaine, ndlr), mais dans l'autre sens, des États-Unis vers la France, installer une pépinière d'artistes ici !

PROPOS RECUEILLIS PAR EDDIE WALOU

À RETENIR : ABANDONNÉ OU EN PAUSE ?

On savait déjà que *The Crossing*, un FPS mêlant solo et multi dans un Paris alternatif, dormait depuis déjà trois ans dans les cartons de la paire Antonov/Arkane. On a récemment appris qu'ils auraient aussi travaillé sur *Ravenholm*, un projet mort-né situé dans l'univers d'*Half-Life*.

Stand-alone,
La Fin des
Samourais peut
se jouer sans
posséder le
volet original.

On vous avait dit de flanquer,
pas de foncer. Qui est-ce qui va encore
nettoyer les saloperies, hein ?

Total War : Shogun 2 ■ La Fin des Samourais

Du rififi chez les shoguns

Quand les souvenirs de la barbe de Richard Chamberlain vous renvoient à la fin des samourais, c'est que vous êtes déjà perdus pour la cause du shogunat !

Bon, on va vous la faire franche, déballage de sale passif tactique et télévisuel à l'appui. Pour moi, le premier *Total War : Shogun*, c'est une madeleine de Proust, un peu comme *Lords of the Rising Sun* en son temps (oui, oui, Cinemaware, bande de vieux !) : sa musique japonaise traditionnelle qui m'enchantait, ses flocons de neige lorsque l'hiver pointait le bout froid de son museau, sa carte façon manuscrit que j'aurais aimé toucher, sentir, manipuler de mes petits doigts boudinés, voire la philosophie des samourais que j'aurais aimé appliquer, seppuku en sus. Bref, le coup de cœur total, intégral, l'amour, le vrai, ma Vicky de *La Boum* virtuelle. Et puis, par un détour inattendu de l'imaginaire, le premier *Total War* me rappelle la barbe de Richard Chamberlain dans la série *Shogun*. Ô oui, cette barbe qu'on imagine à la fois douce et râpeuse, touffue... Hum. Aussi, vous imaginez mon désarroi, pendant quelques années, lorsque les escapades guerrières en terres nippones n'ont plus été

du goût de The Creative Assembly. Et puis, *Shogun 2*. Alléluia ! Et voilà, la fin est déjà proche, comme imminente. Il faut dire qu'après les excellents *Total War : Shogun 2* et *L'Essor des Samourais*, la nouvelle livraison fait figure de crépuscule pour les seigneurs de l'Empire du Soleil Levant. Son titre ? *La Fin des Samourais*. Son sujet ? Retracer les conflits entre les pro-shogunat et les pro-empereur, alors que les Occidentaux ont débarqué sur l'archipel et se mêlent de ce qui ne les regarde pas. En effet, avec l'arrivée des Américains (en 1854), de Richard Chamberlain, et de sa barbe, c'est tout leur arsenal qui prend sa juste place sur le champ de bataille : d'abord fusils, puis canons, puis mitrailleuses à manivelle... avec des unités de plus en plus spécialisées, expertes en la matière explosive. D'ailleurs, rapidement, vos samourais devront laisser la main à ces connaisseurs des choses pétantes, sous peine de se faire liquider avant d'avoir atteint l'escouade adverse visée. Oui, il y a déjà là



Quelqu'un a pensé à emporter une échelle ? Non ?



Prochaine étape de Creative Assembly : *Train Simulator*.

de quoi réviser son petit *Shogun* illustré, histoire de revoir ses stratégies gagnantes, et de ne pas finir game over au bout de quelques saisons, écrasé par une des armées adverses. Parce que si la base demeure (du pierre-feuille-ciseaux, ou «chifoumi», pour les esthètes de la langue), l'équilibre des forces, lui, est bien chamboulé avec une préférence pour la longue distance... Bon, allez, oui, on aura quand même le droit de créer des guerriers en armure, mais après quelques années, il ne s'agira plus que d'unités cavalières. Parce qu'encore une fois, il n'y a rien de mieux qu'une cohorte de canassons au galop attaquant par le flanc pour mettre en déroute une unité psychologiquement diminuée ! Si les armées évoluent, la carte aussi. En temps réel, et en fonction de vos actions. Les usines se construisent, lâchent leurs pets de fumée qui obscurcissent les cieux, des voies ferrées apparaissent pour faciliter et accélérer

« Il y a déjà là de quoi réviser son petit *Shogun* illustré. »

le transport des troupes. Peu à peu, le Japon médiéval s'occidentalise. Sur la mer, c'est kif-kif. Les navires s'équipent de canons et se couvrent de métal, rapidement prêts à combattre leurs pareils. La nouveauté ? Des rapports sol/mer plus prononcés. Ainsi, si un château paraît trop résistant pour une première intrusion, il suffit de lui infliger quelques coups de canon depuis vos navires avant de passer à l'offensive. Pour le reste (gestion des ses villes, diplomaties), on reste sur les fondamentaux, parfaitement exprimés précédemment, juste affinés ce qu'il faut pour ne pas passer pour une simple resucée. Exhaustif, complet, parfaitement calibré dans sa gestion des deux gameplays, *La Fin des Samouraïs* ne devrait pas manquer de faire frissonner ceux qui, comme moi, ont été, un jour, amoureux de la barbe de Richard Chamberlain. Les heureux !

KINCH

ASSEMBLÉE DE CRÉATIFS

Fondé en 1987, The Creative Assembly s'est fait connaître par des adaptations de jeux Amiga pour PC, dont *Shadow of the Beast*, avant de connaître la célébrité avec *Total War : Shogun* en 1999. Depuis, le studio s'est focalisé sur cette franchise, ne s'en écartant que pour créer des beat'em all sur consoles.

INTERVIEW

AL BICKHAM

Communication manager pour The Creative Assembly

« Cet add-on traite de la façon dont les samouraïs sont obligés d'abdiquer devant des machines qui les remplacent. »



JOYSTICK : Pourquoi avoir développé un second add-on à *Total War : Shogun 2* ?

AL BICKHAM : Simplement parce que après avoir traité de l'émergence des samouraïs en tant que classe aristocratique dominante, et de la période où ils étaient les dirigeants politiques du Japon, il nous semblait assez important d'aborder leur déclin et leur chute. L'époque qui suit les événements de *Shogun 2* est particulièrement intéressante car le Japon subit alors une transformation très rapide, liée à l'interaction avec les Occidentaux. En quelques décennies, le Japon passe du Moyen Âge, celui que l'on exposait dans *Shogun 2*, à un âge industriel – alors que le monde Occidental a subi cette même transition plus lentement – ce qui change la culture même du pays, et son rapport à la guerre. Il y avait des armes à feu au Japon avant l'arrivée européenne, mais rien d'aussi puissant, et surtout aucune trace d'industrialisation de l'armement. En tous cas, une période fascinante ! C'est pour ça que nous l'avons fait !

Etait-il difficile d'équilibrer les unités médiévales et les nouvelles, armées de fusils ?

Oui, d'autant que le joueur a aussi son mot à dire dans cet équilibre, puisqu'il choisit quelles unités seront sur le champ de

bataille. Il peut aussi y avoir des affrontements entre unités médiévales et unités modernes, en fonction de l'avancée technologique de chaque clan. D'ailleurs, au bout d'un moment, le joueur qui voudra créer des samouraïs devra les redécouvrir comme une nouvelle technologie, leur art de combat disparaissant avec la modernisation. Ce clash peut arriver, mais ce n'est pas l'essence du jeu.

L'intégration de ces armes à feu redéfinit-elle les priorités sur le champ de bataille ?

En fait, toutes les mécaniques de corps à corps, de tir en hauteur, de charge ou de moral fonctionnent toujours de la même manière. Ce qui change, c'est qu'il y a beaucoup plus de balles dans les airs, et que les affrontements se font plus lointains. Mais les unités de corps à corps, comme la cavalerie armée de sabre (NDLR : en remplacement des katanas), ont toujours leur utilité. Pour abattre une gatling, par exemple, il va falloir la contourner, et utiliser le terrain pour passer inaperçu, ce que permet la rapidité de cette cavalerie.

Pensez-vous avoir fait le tour des possibilités de ce thème, avoir retranscrit la plus grande partie de l'histoire japonaise ?

Oui, je pense qu'avec ces trois volets, émergence, pouvoir et chute, nous aurons couvert la plus grande partie de l'histoire des samouraïs. D'autant que cet add-on traite vraiment de la perte de l'art de la guerre et de la philosophie des samouraïs, de la façon dont ils sont obligés d'abdiquer devant des machines qui les remplacent sans problème. Il semble que, oui, nous avons raconté leur histoire, du début à la fin. D'ailleurs, nous avons reconstitué dans la version finale des batailles historiques importantes.

Est-ce que cela signifie qu'il n'y aura plus d'épisode dans la licence *Shogun* ?

(Rires) Je ne peux pas le dire... Mais, oui, il ne reste en effet plus grand-chose à montrer sur ce thème !



LE SPECTRE DE LA POMME

AVEC STEAM, NE RISQUE-T-ON PAS DE PASSER DU DIGITAL AU RECTAL ?

Grâce à Steam, les soldes démarrent dès le mois de décembre, et ne nécessitent plus de mettre un pied dehors. Mais le distributeur, porté par son immense succès, n'est-il pas en train de nous ferrer, pour mieux nous la faire à l'envers un jour prochain ?



2 janvier, 8h 15.
Le monde
sort à peine
de la première
gueule de bois de
l'année, quand une

nouvelle tombe sur les téléspectateurs : le directeur marketing du portail Steam, le bon Doug Lombardi, vient d'annoncer des chiffres de vente et de croissance pour cette fin d'année proprement ahurissants, notamment au regard du climat de crise qui semble s'installer durablement dans nos portefeuilles. Jugez plutôt : 5 millions d'utilisateurs connectés pour profiter des soldes de Noël, et 40 millions de comptes actifs. Une preuve de plus, s'il en était besoin, que le marché de la vente digitale est en pleine forme, et que Steam le domine outrageusement, avec, selon les estimations, 50 à 70 % de parts de marché. Notons que ce succès doit d'ailleurs beaucoup à des gens comme DeeZ, qui n'hésitent pas à racheter un produit digital qu'ils ont déjà en version boîte, mais ceci est une autre histoire. Et Valve est encore loin d'avoir atteint le maximum de son potentiel, avec par exemple le développement d'un système d'échange d'objets virtuels. Quant à la concurrence, Origin, Desura, ou GoG, elle est bien loin de constituer une alternative de poids, soit parce que ces acteurs sont au début de leur ascension, soit parce qu'ils visent un public de niche.

Pommes avariées

Du coup, une question vient à l'esprit : doit-on se réjouir de cette situation de

quasi monopole, des prix qui baissent, et des petites pépites que l'on aura découvert tout au long de l'année grâce à Steam, ou, au contraire, doit-on craindre une dérive visant à verrouiller le marché, aussi bien du côté des développeurs que des utilisateurs ? Si l'on se réfère au seul modèle à peu près comparable en termes de succès et de services, le fameux Apple Store, il faut reconnaître qu'il y a plus d'une raison de faire de l'huile... En effet, la firme à la pomme, au lancement de son propre portail, était relativement peu regardante sur les applications qui venaient s'y greffer. Puis, porté par son succès, Apple s'est mis à imposer tout un tas de contraintes et de règles absurdes à la fois pour maintenir son monopole, et pour générer un maximum de bénéfices. Ainsi, aujourd'hui, si vous voulez mettre en vente une application, jeu ou autre, sur l'Apple Store, il va vous falloir passer par un véritable parcours du combattant, incluant quelques contritions, deux ou trois « Je vous salue Marie », et une montagne de procédures à remplir, et même là, la décision finale est laissée à la discrétion de l'éditeur, dont les critères de sélection s'avèrent souvent brumeux. Et bien sûr, si votre programme d'imitation du hurlement du coyote venait à générer un quelconque revenu, une partie non négligeable et non négociable de la somme vous échapperait. On peut aussi donner l'exemple de son récent système de publication réservé à la presse, où Apple s'est contenté d'une taxe sur les ventes au démarrage pour finir par imposer ses propres créneaux de prix.

Machine à vapeur

Maintenant, revenons à Steam : il demeure une différence notable entre Apple et Valve. Alors que le premier est une machine commerciale entièrement dédiée au dieu Capitalisme, le second est à la base un développeur, qui a notamment fait une grande partie de sa renommée grâce à la communauté des joueurs et des moddeurs. Cela n'en fait pas une entreprise altruiste pour autant, mais cela a conduit le studio, selon les propres mots de Jason Holtman, directeur de développement chez Valve, à penser son portail comme un outil, une aide à la création, et pas seulement comme une plateforme de distribution. Cette démarche leur a ainsi permis de conserver des processus de validation adaptés et souples, et des taxes négociables prenant en compte, par exemple, la taille des studios qui viendraient frapper à leur porte. Conséquence logique : le portail conserve toute la confiance des développeurs, comme nous l'ont confirmé quelques studios indépendants que nous avons interrogés à ce sujet. Et finalement, au-delà du simple succès commercial et de l'explosion des ventes dématérialisées, c'est peut-être ça, la grande force de Steam : avoir su proposer aux créateurs de tous bords non pas une classique relation commerciale éditeur/développeur, mais bien un véritable support. Reste à espérer que Valve continue sur cette voie, qui profite à tous, et serve d'exemple aux nouveaux entrants, souvent plus tentés de privilégier le gain immédiat que le travail de fond.

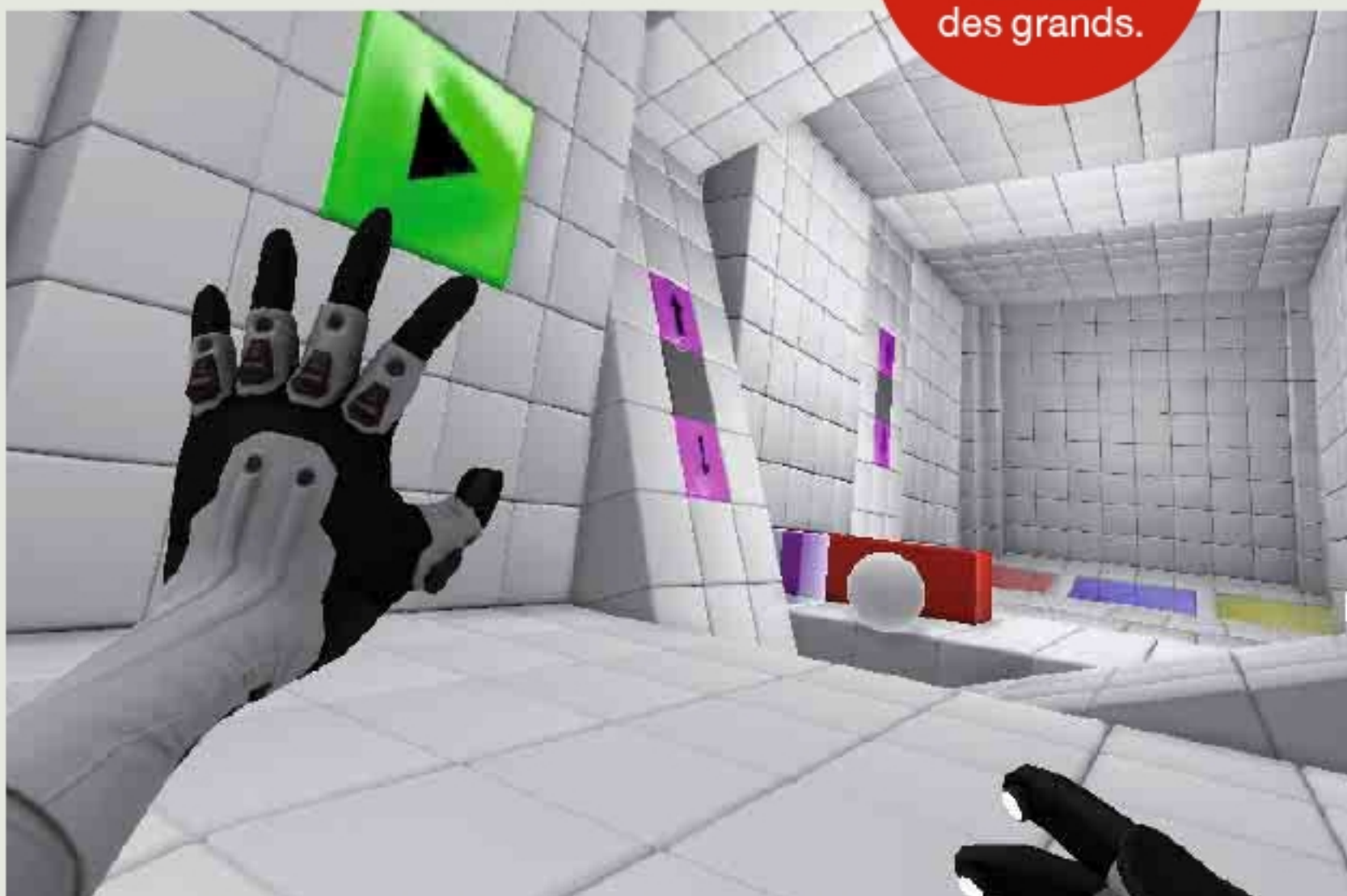
**Sobre
et efficace,
ce puzzle
game joue dans
la cour
des grands.**



Médaille d'or

Quatre jours. Le délai semble improbable, et pourtant, il n'aura pas fallu plus de temps à *Q.U.B.E.* pour rentrer dans ses frais. Autrement dit, en seulement 96 heures, Toxic Games a réussi, avec ses seules ventes Steam, à rembourser l'emprunt de 90 000 dollars qui avait été réalisé auprès de l'Indie Fund. Un succès pour le tout jeune studio, mais aussi pour la poignée de développeurs indés qui soutenaient leur premier projet. Alors que de nombreux bundles ont récemment explosé leurs records de vente, on est en droit d'être très optimistes. Et ce n'est pas le Ludum Dare qui prouvera le contraire. Pour sa 22^e édition, cette compétition de création de jeux en 48 heures sur un thème imposé a battu tous les records. Au compteur pour cette spéciale "Alone" : 717 jeux réalisés en solo, et 174 en équipe, sur 72 heures. Pas tous bons, mais rafraîchissants, ils offrent parfois de très bonnes surprises, à l'image de *Midas*, jouable via navigateur (<http://tiny.cc/exeyb>). Et ils prouvent une fois de plus que l'indé, quand il le veut, sait très bien transformer les heures en or.

PAR OSEF



C'est bien gentil de faire bouger des cubes, mais c'est plus sympa de les faire tourner avec le mur.

Q.U.B.E.

Rien ne va plus chez Aperture Science. Totalement méprisée depuis l'invention du fusil à portail, une paire de gants hors du commun a décidé de se faire la malle histoire de voir si le labo était plus blanc ailleurs. GLaDOS fulmine, mais chez Toxic Games, on jubile. *Quick Understanding of Block Extrusion*, ou plus sobrement *Q.U.B.E.*, peut désormais jouer dans la même cour que *Portal*. À condition, bien sûr, de rester dans un coin, et de ne pas trop embêter les grands. Car si l'ex-projet de fin d'études a pas mal évolué grâce au soutien de l'Indie Fund, le jeu de puzzle en vue subjective n'a pas trouvé de scénario sur sa route. Il faut donc se contenter, pendant 4 ou 5 heures, d'un univers stérile fait de cubes blancs et gris.

« Sadique, *Q.U.B.E.* bouleverse les règles sans prévenir. »

Basique mais efficace. Car le petit guide d'extrusion est livré sans mode d'emploi et oblige donc à l'empirisme. Forts de nos connaissances, on se surprend alors à jouer au chef d'orchestre avec la souris, soulevant

ou enfonçant des blocs aux diverses propriétés pour mieux se frayer un chemin dans les puzzles. Avant de se vautrer magistralement. Car *Q.U.B.E.* a aussi appris de GLaDOS et décide de jouer les sadiques en bouleversant les règles sans prévenir, ajoutant électricité et aimants. Jamais rien d'impossible, mais du piquant.

Site : <http://qube-game.com>



Du bleu, du vert, du rouge : un puzzle simple.



Il y a des nouveaux joujoux après chaque énigme résolue.



L'écran blanchit, voilà l'hypothermie.

Frostbite

Mourir une dizaine de fois en quelques minutes, c'est pas très malin. Mais mourir une dizaine de fois d'hypothermie en quelques minutes, là, ça devient franchement con. Pourtant, ce n'est pas faute d'avoir essayé de me réchauffer. Mais ma femme s'est barrée pour aller chercher de la bouffe, et n'est jamais revenue. Pour ne pas mourir de faim, j'ai bien

été obligée d'affronter le monde extérieur. Et là, je me suis sentie terriblement seule à sauter de plateforme en plateforme tout en tentant de gérer ma barre de faim et de froid. Normal me direz-vous, "Alone" était justement le thème du 22^e Ludum Dare, dont *Frostbite* sort grand vainqueur. OK, mais vous ferez moins les fiers quand l'hypothermie frappera.
Site : <http://tiny.cc/k4shi>



Super Smash Lander Suicide Party, Bro?

Comme son nom l'indique, cet heureux participant du 22^e Ludum Dare, médaille d'or dans la catégorie humour, est à prendre très au sérieux. Car derrière ses couleurs flashy se cache un véritable problème qu'il entend dénoncer : le drame vécu par les extraterrestres kamikazes fonçant sur la Terre en espérant la détruire. Pour ce faire, il mise sur l'immersion, et différentes étapes, toutes plus barrées les unes que les autres. D'abord rejoindre la planète en faisant un maximum de dégâts. Puis traverser la couche d'ozone sans trop souffrir. Enfin, tout détruire. Évidemment, cela ne marchera pas du premier coup, mais après quelques améliorations, les Aliens devraient avoir gain de cause.

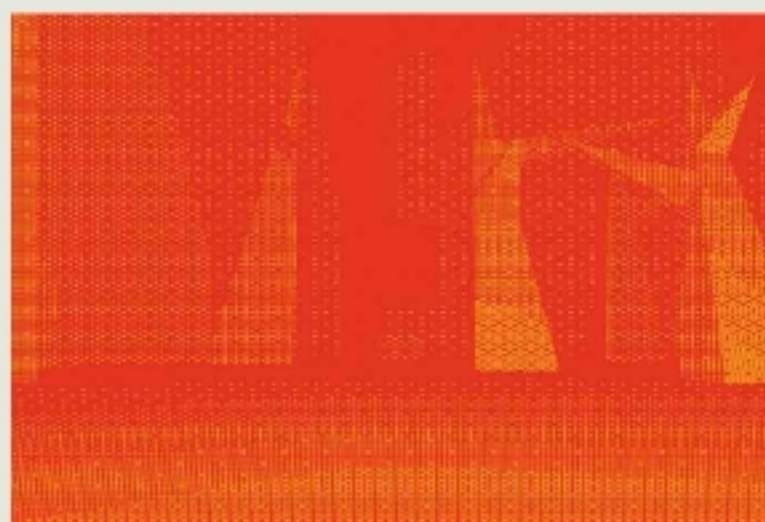
<http://tiny.cc/uodm>



Deity

L'IGF a fait son choix. Parmi les 300 jeux espérant recevoir un prix, *Deity* fera partie de ceux qui reviendront bredouilles. Mais ne croyez pas pouvoir échapper à ce monstre qui en un clic se transforme en fumée violette et se réfugie dans les torches pour mieux surprendre ses ennemis. Il vous aura comme les autres, en enchaînant les bonds et en ne laissant derrière lui qu'une petite marre de sang.

<http://www.deity-game.com>



At a Distance

Ne pas savoir que Terry Cavanagh, le créateur de *VVVVVV*, est un fou furieux, c'est risquer de lancer *At a Distance* sans savoir qu'il faut le pratiquer à deux, sur des écrans si possible adjacents, afin de démêler conjointement le sac de nœuds dans lequel il nous a fourré. Ce serait là passer à côté d'une drôle d'expérience, et gagner en bonus un joli mal de crâne et une légère nausée.

<http://tiny.cc/tsyhs>



Dog Game #1

Attention, jeu vraiment méchant : c'est ce qu'on devrait lire en préambule de *Dog Game #1*. Mais le jeu de tir préfère nous narguer avec des petites piques bien placées. L'objectif? Déconcentrer le tireur et en profiter pour réduire et déplacer la fenêtre où se déroule le combat. Il prétendra que c'est pour tester votre endurance. Ne soyez pas naïfs, il vous veut tout simplement du mal.

<http://tiny.cc/9hcdn>

AU JOUR LE JOUR

NOËL EST PASSÉ. L'EFFERVESCENCE DES FÊTES DE FIN D'ANNÉE S'EST DISSOUTE AVEC LE CACHET D'ASPIRINE ABSORBÉ POUR CONTRER LES EFFETS SECONDAIRES DES AGAPES TRADITIONNELLES. IL EST TEMPS DE SE PLONGER DANS UNE TOUTE NOUVELLE ANNÉE LUDIQUE RICHE EN SURPRISES ET EN REPORT !

Lundi 2 janvier

La reprise est dure. Quelle idée de nous coller le premier janvier un dimanche, cette année ! S'en viennent alors les traditionnels vœux à la première personne croisée dans les couloirs, puis les « t'as eu quoi ? » inquisiteurs. Chacun savoure le loisir d'afficher outrancièrement ses joujoux high-tech. Généralement, on repère à leur soupir blasé les rageux dont la moitié s'est contentée du sempiternel pull comme présent saisonnier : « Pfff, dans deux mois, c'est démodé, moi j'attends la version d'après ! » Ce qui est drôle, c'est que c'est souvent suivi d'un « tu me le prêtes ? » On commencera tout de même l'année avec une bonne nouvelle. *Star Wars : The Old Republic*, plébiscité à la rédaction, se verra gratifié d'une version Mac. Bon, évidemment, BioWare doit d'abord fournir une version PC stable avant de s'attaquer à ce nouveau chantier et ça, c'est pas gagné ! À sa décharge, le nouveau challenger du MMO se met en quatre pour prodiguer toutes sortes de corrections de bug sur son jeu et envisage un patch hebdomadaire pour parvenir à ses fins.

Jeudi 5 janvier

Ha ben voilà, ça y est, les mauvaises nouvelles commencent à pleuvoir. Les belles promesses de 2012 s'étiolent déjà et se parent d'annulations en tout genre et de nombreux reports. Le pauvre Joss Whedon continue de trimbaler la malédiction de *Firefly* et le MMO éponyme est tout simplement annulé. Idem pour celui s'articulant autour de l'univers de *Buffy*. Bon, en même temps, c'est pas comme si on les attendait réellement. Même qu'on pourrait oser avouer en avoir oublié jusqu'à l'existence même. Mais en bonne fan de SF un peu



kitch, ça m'en fiche un coup, quand même, allez savoir pourquoi. Le traumatisme passé, voilà maintenant qu'on nous annonce un report de *Gotham City Impostors* ! D'accord, ce n'est qu'un léger décalage d'un petit mois ridicule. Mais ici, on attendait avec impatience de pouvoir s'en coller plein la tronche à la pause déjeuner ! On espère juste que Monolith Productions peaufine son bébé au mieux pour nous sortir un FPS déjanté inoubliable et bien scotchant. Parce que *Team Fortress*, c'est génial, on est bien



d'accord, mais il est temps de passer à autre chose !

Lundi 9 janvier

Ha tiens, *Star Wars : The Old Republic* fait encore parler de lui, cette fois avec son entrée dans *Le Livre des Records*. Eh oui, ses 200 000 lignes de dialogues lui ont valu une place de choix dans le *Guinness Book*. Ça me fait penser que ma contrebandière stagne sur Belsavis au niveau 42 et doit un peu se les geler. On se presse tous d'atteindre le level 50 afin de libérer le disque dur et de s'adonner aux premières joies « roleplayingsque » de 2012 avec l'arrivée toute proche de *Kingdom of Amalur : Reckoning*, dont la liste de configuration requise vient de tomber. Pas de quoi fouetter un troll, ça tourne sur une majorité de PC. Il y a aussi *King Arthur II*, qui doit sortir demain... Ha ben non, tiens, celui-là aussi, il est repoussé ! Ô joie ! Restons calme, car le wargame médiéval sortira tout de même ce mois-ci. Puis le site officiel fait amende honorable en distribuant quelques codes permettant de télécharger gratuitement le premier épisode. Plus de peur que de mal !

Vendredi 13 janvier

Ha tiens, un vendredi 13, ça faisait longtemps ! Les superstitieux ne mettront pas les pieds dehors, ou iront claquer leur salaire en jeux de hasard. Oui, les mêmes qui ont déjà couché leur testament pour le 21 décembre prochain ! Quoi de mieux pour aborder le week-end que de se moquer de son collègue qui rase les murs, persuadé qu'un accident peut lui arriver aujourd'hui ? Ha si, une promo de Steam pour passer deux jours au chaud devant son PC, c'est pas mal aussi. ***Dead Space* premier du nom et son petit frère se voient écoper de 75 % de réduction. Bam, rien que ça.** Remarque, il faut bien s'occuper pour nourrir sa fibre survival horror légèrement fébrile ces derniers temps. *Resident Evil : Operation Raccoon City* n'arrive qu'en mars. Ah si, bonne nouvelle, *Alan Wake* se décide enfin à laisser suinter ses taches d'encre fantomatique sur PC au mois de février. Un portage plutôt bien réussi proposant une compatibilité 3D relief et un affichage multi-écran assez impressionnant. Tiens, on en oublierait même la fin du CES qui n'a apporté cette année que très peu de révolutions technologiques.

Lundi 23 janvier

Tel un pétard dans la marre, la nouvelle est tombée ce week-end : le site de partage Megaupload a été fermé par le FBI. Outre l'éternel débat sur le piratage, on ne peut s'empêcher d'avoir une pensée pour tous ces petits gars qui se servaient de ce support pour faire transiter leurs médias et dont les entreprises se sont retrouvées dans la mouise bien comme il faut du jour au lendemain... En réplique, Anonymous nous embarque petit à petit dans la première guerre du Web. C'est qu'on en deviendrait parano. Ma ligne téléphonique et Internet (d'opérateurs différents) ont sauté en même temps à la même heure pendant une heure. Bon, j'avoue tout de même que mon premier réflexe n'a pas été de penser aux Anonymous, mais bel et bien aux répercussions de l'énorme éruption solaire, la plus forte depuis 2005, qui, outre nous créer de jolies aurores boréales, a aussi la fâcheuse tendance de déglagner nos communications satellites ! Puis, comme une mauvaise nouvelle n'arrive jamais seule, on apprend que Steve Parker, le producteur de *Diablo III*, a décidé de quitter le navire Blizzard pour se consacrer à d'autres projets. Mais quand on y réfléchit, c'est plutôt une bonne nouvelle : le jeu tant attendu de cette année doit sûrement être bouclé et en phase de finolage !

Mercredi 25 janvier

Nouvelle semaine, nouveaux paris sur le prochain jeu à être reporté. Après les histoires encore obscures de DRM d'Ubisoft impliquant un usage restrictif de cartes graphiques qui font encore débat, la discussion s'anime autour des gros hits à venir et de leur hypothétique retard. Ha ben voilà, le mois de janvier 2012 va se terminer comme il a débuté : sur une annonce d'un jeu repoussé ! La sortie d'*Inversion*, normalement calée au 10 février, se voit repoussée à une date non communiquée et sans plus de justifications que cela. Quant à moi, c'est plutôt l'annonce du tout nouveau *Resident Evil 6* qui laisse stagner des nuages d'interrogation dans mon esprit. Tant qu'Anonymous ne nous font pas péter tout le Net d'ici là... Après tout, c'est peut-être d'eux, dont parlaient les Mayas !

LEEPSHA

Quand l'hiver vient, il faut revêtir son épée et affûter sa doudoune. À moins que ce ne soit l'inverse.



FAIT D'HIVER

GAME OF THRONES

« De la politique, des héros qui meurent et des putes. » Voilà, c'était le *Trône de Fer* résumé en deux secondes par Sylvain Sechi, chef de projet chez Cyanide Studio. Eh ben, franchement, j'ai déjà vu pire comme résumé d'une œuvre en deux secondes.

Le jour où vous venez nous voir au chilien, n'oubliez pas de ramener un gilet en Kevlar et un kit de premiers secours. Si, si, je vous assure. Même si on a déjà dû vous le dire, faut bien comprendre que deux camps s'y affrontent en permanence. Il y a les fans de La Horde du Contrevent d'un côté, et le reste du monde de l'autre. Et ces temps-ci, le reste du monde affirme que George R. R. Martin mange un Alain Damasio par jour au petit-déjeuner. Le troll est un peu gras, je vous l'accorde, mais il a le mérite d'ouvrir le débat de manière radicale, un peu comme quand un manifestant lance un caillou dans la tronche d'un CRS au départ du cortège. Effectivement, *Le Trône de Fer* est une saga époustouflante, une œuvre à la fois riche et intelligente qui ne laisse personne insensible. Et surtout pas les chouettes gars de chez Cyanide qui se sont battus comme des beaux diables pour obtenir les droits d'exploitation des bouquins. Pendant sept ans, ils ont harcelé l'auteur et ses représentants. Par téléphone, par mail, par petits mots doux glissés dans des bouteilles de whisky... Mais rien à faire ! Toutes ces tentatives de séduction restaient sans suite. Jusqu'au jour où les détenteurs initiaux des droits se sont rétractés et ont laissé le champ libre à Cyanide. Dès lors, les développeurs ont pu commencer à bosser sur un scénario béton, sous le regard attentif de George Martin himself, le bonhomme ayant tenu à avoir un droit de regard sur l'aspect



À l'arrière-plan, le Trône de Fer en personne nous fait l'honneur de son épineuse présence.

narratif du jeu. Ensuite, après un processus d'écriture anormalement long pour un jeu vidéo (deux ans), le studio français a pu définir le concept de son futur titre. Concrètement, il s'agit un RPG tactique doté d'une structure linéaire. Ce qui signifie, en gros, qu'il n'y a pas un milliard de quêtes secondaires sans queue ni tête à mener. Et si ça ne vous plait pas, allez cueillir du Nirnroot dans *Skyrim* !

Deux vieux et un chien moche

Côté narration, Cyanide a voulu garder l'une des particularités des bouquins en changeant régulièrement de point de vue et de focalisation interne. On va donc alterner entre deux héros quinquagénaires aux aptitudes très différentes. Commençons avec Mors, la bonne grosse brutasse de service. Lui, c'est un membre de la Garde de Nuit. Ça fait peut-être trente ans qu'il a revêtu le noir et qu'il a décidé de dédier son existence au Mur. En plus de ses

talents à l'épée, Mors a la faculté de projeter son esprit dans celui de son chien. Enfin, de la créature imberbe et bien laide qui le suit partout et qu'on nous a décrite comme étant un chien. Personnellement, j'ai encore des doutes, mais vu la dentition de la bête, mieux vaut s'abstenir de lui demander ses papiers... Toujours est-il qu'en incarnant son chien, Mors peut aller écouter aux portes, flairer des odeurs (dans un lupanar, pour prendre un exemple totalement au pif) et arracher des jugulaires sans éveiller le moindre soupçon. L'autre personnage du jeu s'appelle Alester. De bonne famille à la base, le bonhomme a dû vivre en exil pendant plusieurs décennies. Et là, il est temps pour lui de rentrer au bercail et de montrer à ses proches ses pouvoirs de prêtre rouge. Vous l'avez compris, Alester possède quelques notions en magie, ce qui lui permet d'enchanter ses armes ou encore de repérer des passages secrets invisibles pour des yeux de profane. Voilà ! Les présentations sont faites. Il ne reste

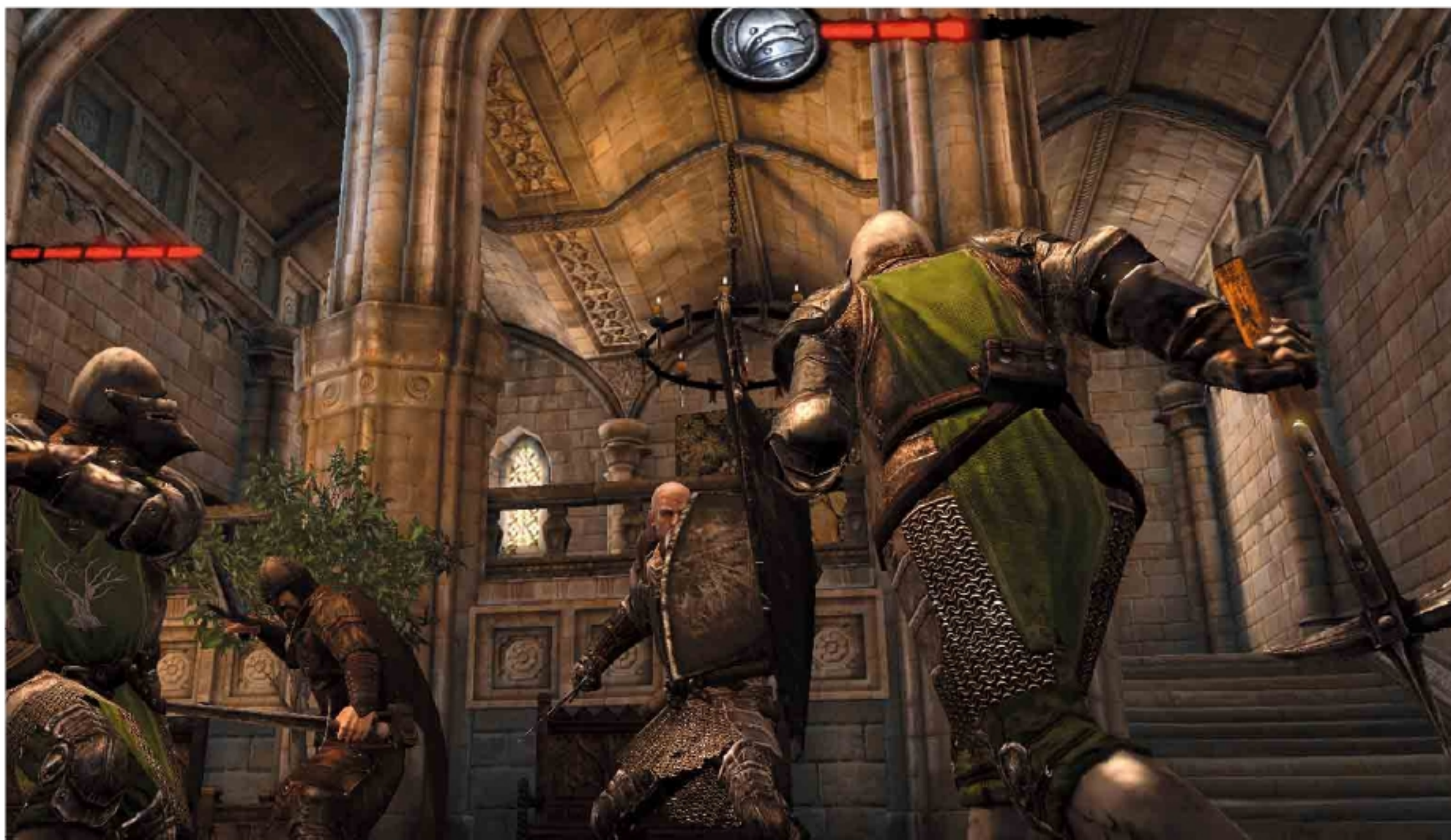
>>>

BÉTA



Game of Thrones ne nous a pas impressionnés techniquement, mais le travail effectué par les développeurs pour coller au plus près de l'œuvre de base est remarquable. Cela suffira-t-il à nous transcender ? On verra bien...

« CYANIDE A VOULU METTRE L'ACCENT SUR LES COMBATS AINSI QUE SUR LEURS RETOMBÉES EN TERMES D'XP ET DE LEVELLING. »



Les icones au-dessus des ennemis indiquent la nature de leur armure (acier, de plates, de mailles, etc.)

>>> plus qu'à vous dire que l'on dirige ces héros l'un après l'autre, en fonction du chapitre lancé. Mais que plus tard dans l'aventure, vers la moitié, dirons-nous, les deux sont supposés se rencontrer et œuvrer de concert... Hop hop hop! Le spoiler-alert vient de se déclencher. Alors, vite, faisons un retour à la ligne, collons un intertitre insipide et reprenons comme si de rien n'était.

Interdit aux noobs

Evidemment, *Game of Thrones*, le jeu, reprend tous les symboles forts de l'œuvre de base. Mais plutôt que de composer de manière libre à partir des bouquins, Cyanide a été contraint de s'inspirer grandement de la série TV produite par HBO. Une série de bonne facture, soit dit en passant, qui a d'ailleurs beaucoup contribué à la démocratisation de la saga de Martin.

Cela dit, en contrepartie de cette mise en lumière, le show a aussi donné des visages aux personnages ainsi que des décors aux lieux

qu'on ne pouvait qu'imaginer auparavant. Du coup, la salle du Trône apparaît dans le jeu exactement comme dans la série. Il en va de même pour les quelques personnages que l'on est amené à croiser, à l'image de Cersei ou de Varys, clones des acteurs qui les jouent et affublés d'une modélisation faciale que l'on va qualifier de passable. Mais heureusement, tout ce côté pastiche demeure anecdotique et ne semble pas transformer le jeu en un gros produit de fan-service bien faisanté, comme l'étaient les jeux *Lost* ou *Prison Break*. Ouf ! Mieux que ça, il a suffi de quelques minutes pour bien comprendre que *Game of Thrones*

« GROSSO MODO, LES AFFRONTEMENTS DANS *GAME OF THRONES* RESSEMBLENT À CEUX D'UN *KOTOR*. »



Jeor Mormont apparaît sous les traits de l'acteur qui le joue dans la série.



Chateau noir, au pied du Mur, sera l'une des zones à explorer librement.



Au niveau de la modélisation des personnages, le jeu n'est pas à la pointe du progrès, c'est une certitude.

n'avait rien d'une escroquerie en matière d'écriture. En suivant les scènes de dialogue, on découvre vite de l'enjeu, et des échanges bien ficelés durant lesquels les choix que l'on opère semblent réellement influencer la narration. Bref, avec son aventure se déroulant en parallèle du premier tome (version intégrale), le studio frenchy a vraiment voulu ancrer son jeu dans la saga de Martin, quitte à ne s'adresser qu'aux familiers de l'œuvre et à délaisser ceux qui sont étrangers au Royaume des Sept Couronnes. Ouais, parce que sans vouloir jouer au grand prophète, ça me paraît bien compliqué de se lancer dans ce titre sans déjà connaître le Mur, Port-Réal ou Tyrion Lannister au préalable. Tyrion qui d'ailleurs n'apparaît vraisemblablement pas dans le jeu, à mon grand regret.

Faites le mur

Reste à évoquer le système de combat. Comme dit plus tôt, les développeurs ont opté pour du combat tactique plutôt que pour de l'action pure et dure,

optique pourtant privilégiée par une majorité des RPG contemporains. Grosso modo, les affrontements dans *Game of Thrones* ressemblent à ceux d'un *KotOR*, avec une notion de « pause active » conférant aux bastons des allures de tour par tour stratégique. En fait, on peut sélectionner à l'avance une série d'actions pour son personnage principal mais aussi pour ses acolytes. Ce qui permet d'attaquer des cibles différentes, d'encercler un ennemi en particulier ou bien de mettre en place des tactiques de plus en plus élaborées à mesure que la difficulté du jeu augmente. C'est donc clair, Cyanide a voulu mettre l'accent sur les combats ainsi que sur leurs retombées en termes d'XP et de levelling. Bon, pour être honnête, tout l'aspect progression est encore un peu flou à l'heure actuelle, mais le studio nous a laissés entrevoir des arbres de compétences très complexes, où il faudra vraiment analyser les bienfaits de chaque branche pour être certain d'opérer des choix judicieux pour son héros. Et voilà !



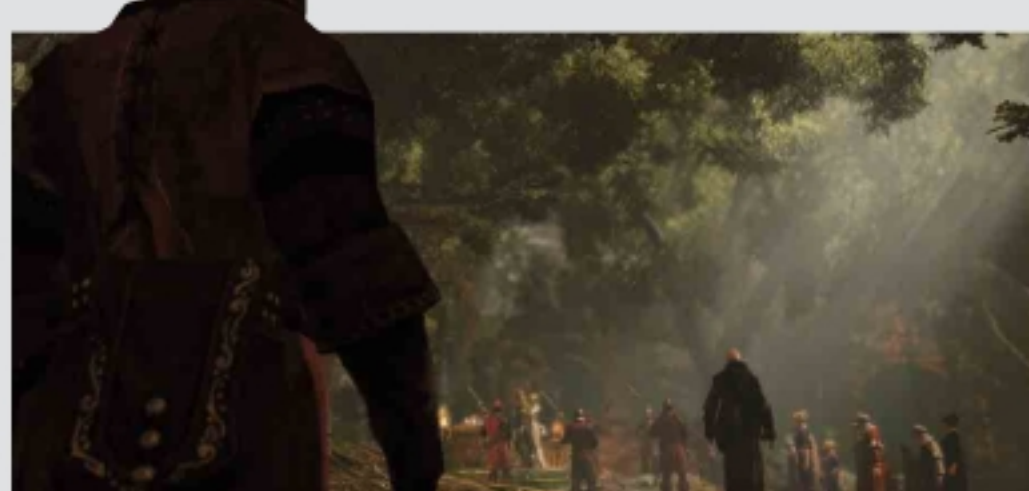
Deux héros bourrus et barbus, ça change des jeunes éphèbes coiffés au bec Bunsen des productions japonaises.

On a fait le tour de tout ce qu'on peut dire aujourd'hui au sujet de *Game of Thrones*, un RPG qui a pour particularité de se poser à contre-courant de la plupart des productions actuelles. Il faut juste espérer que cette originalité manifeste ne va pas conférer au titre un côté « hipster underground » à même de refroidir les joueurs éventuels. Parce que, sans aller jusqu'à jouer dans la même cour qu'un *The Witcher 2* ou qu'un *Skryim*, le soft de Cyanide est vraiment plein de promesses.

DEEZ

RÉALISTE MAIS PAS TROP

En matière de fantasy, *Le Trône de Fer* est une œuvre plutôt soft. Disons que ça ne part pas dans tous les sens au niveau de la magie et des créatures. Cyanide s'est donc attaché à conserver cette ligne de conduite, sans succomber aux sirènes du spectaculaire et du showtime. Cela dit, pour que réalisme ne rime pas avec pénibilité, le studio a consenti à quelques écarts. Comme proposer un inventaire infini sans un poids maximum d'éléments à transporter, par exemple.



À RETENIR

Game of Thrones nous permet de suivre le destin croisé de deux personnages. L'histoire débute un peu avant la mort de Jon Arryn et s'étale en parallèle du premier tome. Ce qui permet aux héros de croiser la route de certains acteurs de la série, comme Varys, Cersei ou encore Jeor Mormont.

BÊTA & TESTS



OPINION

PAR VAN PELT

Rancœur

Bon alors là, normalement, en tant que jeune bien dans mon temps, je suis censé vous pondre une colonne le SOPA, l'ACTA et tout ce qui va avec. Mais il se trouve qu'un certain Mister Tick m'a grillé dans les pages Rézo... Rézo, sérieusement ? Elle existe, cette rubrique ? J'étais pas au courant. Alors excusez-moi, mais si moi-même je situe à peine le truc, doit pas y avoir foule pour la lire tous les mois. Maintenant, oui, je pourrais traiter du même sujet sous un autre angle, un truc novateur et effronté genre «néo-journalisme». Mais là j'ai plus envie. J'ai peut-être un peu l'air de mauvaise foi, là comme ça, mais j'ai mes raisons. C'est-à-dire que je suis en ce moment même en train de taper ma dernière colonne d'opinion dans ce magazine, et j'entendais bien marquer le coup façon «je pose mes couilles sur la table, et tant pis si le monde n'est pas prêt». Eh bien non, ce Mister Tick en a décidé autrement. Quand je pense... QUAND JE PENSE que c'est cette même personne qui doit reprendre les rênes du magazine dès le mois prochain, je... Je me dis qu'il a bien de la chance et que vous aussi. Parce que quand il n'est pas occupé à gâcher des colonnes opinion, le bonhomme s'emploie à faire du très bon boulot.



Éditeur Deep Silver - Développeur Piranha Bytes - Prix Environ 20 euros

RISEN

O r donc *Risen 2* se précise mais se fait toujours attendre. Dans ce cas, pourquoi ne pas replonger dans le premier épisode pour patienter ? C'est pas comme si on jouait sur console et qu'on devait se taper une optimisation pourrie et une ergonomie à la rue. Non vraiment, sur nos bons vieux PC, rien ne pourrait nous dissuader de relancer le très bon RPG de Piranha Bytes. Digne successeur des *Gothic*, le jeu se veut exigeant et rugueux, tout en laissant au joueur une

très grande liberté d'action. Liberté qui pourra éventuellement être regrettée après l'assassinat «pour le fun» d'un PNJ important... Mais avant de pouvoir profiter de cette liberté, il va surtout falloir songer à survivre. Largué en haillons au beau milieu d'une île particulièrement hostile, votre avatar anonyme aura dans un (long) premier temps bien du mal à se débarrasser de la première bête sauvage croisée. Prenez votre courage à deux mains, et tentez donc l'expérience *Risen*, si ce n'est pas déjà fait.



VAN PELT

Eh bien voilà. Quelques mois après avoir pris possession de ces pages, voici déjà venue l'heure de les quitter. Ce fut court mais bref, fort mais intense. Ou un truc comme ça. Je ne sais plus vraiment. C'est l'émotion, ça me fait complètement péter les pédales.

JEU DU MOMENT : Dust Force
JEU ATTENDU : Dishonored



SAVONFOU

Alerte rouge, la nouvelle vient de tomber, ma chère et tendre aurait obtenu son permis de conduire. Si la rumeur venait à être confirmée, nous invitons la population à regarder dans tous les sens avant de traverser et à éviter les déplacements prolongés.

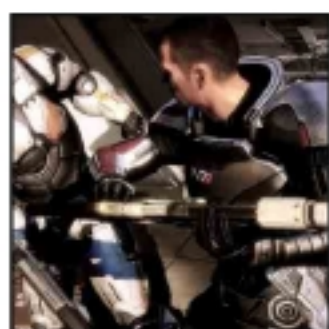
JEU DU MOMENT : Battlefield 3
JEU ATTENDU : Shootmania



OSEF

Ok, j'avoue. Tout ça n'était qu'un plan machiavélique pour obtenir le scoop du siècle : faire ôter son casque à Yavin. Seulement à bien y regarder, il semblerait qu'à un moment, quelque chose a foiré. Mais bon, puisque je suis là, autant rester, non ?

JEU DU MOMENT : Alan Wake
JEU ATTENDU : Botanicula



MASS EFFECT 3 58

Kracou nous dit tout sur la dernière mission du commandant Shepard.



SYNDICATE 62

Est-il vraiment bien nécessaire de déterrer les vieilles licences du dernier millénaire ?



LES ROYAUMES D'AMALUR : RECKONING 68

Titre franco-anglais : le signe des gagnants.

Les tops du mois

FPS MULTI

- 1- Battlefield 3
- 2- Team Fortress 2
- 3- BRINK

COURSE AUTOMOBILE

- 1- F1 2011
- 2- DiRT 3
- 3- iRacing

RPG

- 1- The Elder Scrolls V : Skyrim
- 2- The Witcher 2
- 3- Might & Magic Heroes VI

JEUX INDÉ

- 1- Minecraft
- 2- Limbo
- 3- The Binding of Isaac

The Elder Scrolls V : Skyrim



Battlefield 3



F1 2011



Minecraft



YAVIN

En ce moment j'aime tout : le ciel, les oiseaux, la vie, les cons, les lépreux, absolument tout. C'est désespérant. Mais tout de même, il faut que je le confesse, j'ai beau tout aimer, JE N'AI JAMAIS PU SACQUER LES PONEYS. Merde.



JIKA

Comment voulez-vous que j'écrive une ouverture test correcte alors que je viens de découvrir le Tumblr « Comment devenir un ninja gratuitement », qui répertorie les recherches Google les plus improbables. Mon préféré ? « Gros wallon à moustache ».



KRACOUKAS

Un ami m'a dernièrement fait remarquer que pour un gars qui n'a jamais montré que du mépris pour les produits Apple, j'avais quand même bien retourné ma veste, avec mon nouveau combo iPad-iPhone-iPod. Pfff... Espèce de jaloux.

JEU DU MOMENT : Alan Wake
JEU ATTENDU : The Witness

JEU DU MOMENT : Rayman Origins (bientôt sur PC!)
JEU ATTENDU : Dishonored

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : Quelques vacances

**BioWare
recrute.**

Si toi aussi,
tu aimes donner à tes
extraterrestres des
noms de machine
agricole, postule
sans tarder!

Attention, cette jolie planète s'autodétruit dans 5 secondes ! 4... 3... 2... 1...

ENCORE UN QUI VOULAIT REVOIR SON NORMANDY

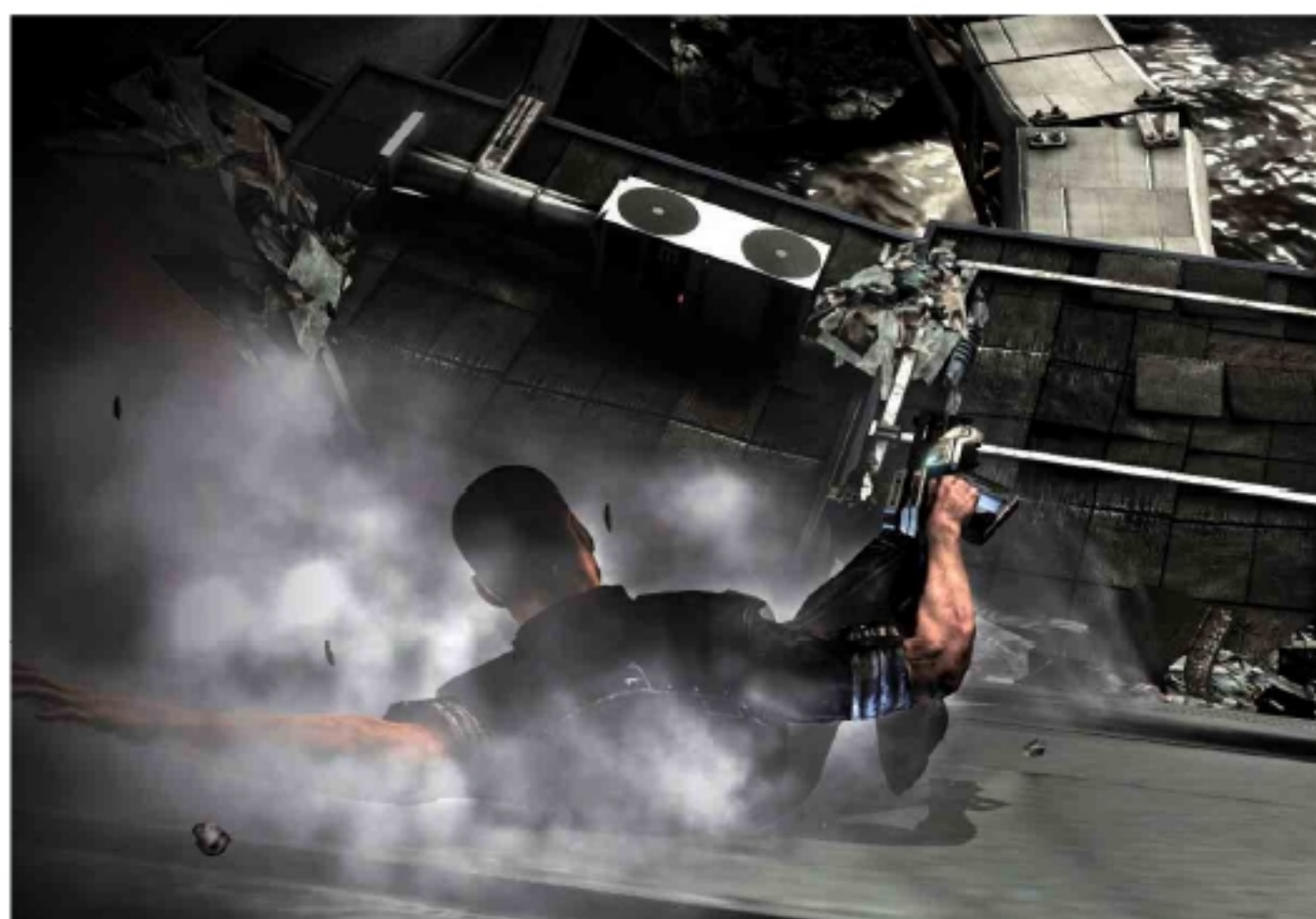
MASS EFFECT 3

Il paraît que les Moissonneurs vont nous envahir. Que ce soit clair : moi, Cdt Kracou Shepard, je préfère encore m'asseoir cul nu sur un troupeau de hérisson, plutôt que voir la Terre se faire annexer par une race extraterrestre au nom aussi ridicule.

Autant vous le dire tout de suite, cette preview de *Mass Effect 3* a intérêt à envoyer du poney sauvage dopé aux hormones, parce que là, je vous avoue que j'ai deux ou trois trucs sur le feu qui me paraissent autrement plus urgents qu'un voyage dans l'espace à poursuivre une bande de petits hommes verts ! Déjà, il y a mon classement ELO dans *LoL*, qui me regarde avec une tête de déterré depuis quelques jours, me suppliant de l'achever plutôt que de continuer à lui infliger la honte de devoir s'afficher en public avec un score aussi lamentable. Et puis je viens de découvrir qu'une flopée de mods incroyables étaient sortis pour *Skyrim*, dont un spécialement réalisé pour les arachnophobes comme moi, et qui remplace les araignées du jeu par autre chose, des ours en peluche, des Kinder Surprise, bref, n'importe quoi, hormis des créatures velues et pattues. Alors bon, j'aime beaucoup le commandant Shepard, j'ai beaucoup de respect pour les sacrifices dont il a su s'acquitter pour éloigner la menace des Moissonneurs de notre belle planète, mais je ne suis pas sûr de vouloir rempiler pour une troisième aventure à ses côtés en ce moment. Bon, d'accord, mais cinq minutes, hein ! Pas une de plus !

Deux heures plus tard

Eh bien les amis, je me suis fait avoir comme un débutant... Deux cinématiques, quelques scènes d'action un



Notre Shepard est bon pour se racheter un costume neuf.

peu pêchues et un début de romance, et hop, me voilà redevenu Kracou Shepard, le sauveur de l'humanité. Un sauveur qui en a gros sur la patate, d'ailleurs. Souvenez-vous... Au sortir du second opus de la série, qu'est-ce que j'avais dit à l'Alliance terrienne ? Attention, les Moissonneurs arrivent... Ils sont mieux armés, plus nombreux, et plus intelligents que nous, et ils vont nous mettre une raclée comme seul le PSG en a connues. Et qu'ont-ils fait, ces béotiens ? Bah rien ! Ils ont patiemment attendu les doigts de pieds en éventail que l'ennemi leur tombe dessus et les renvoie à l'âge de pierre. Et qui est-ce qui va devoir nettoyer tout ce bordel ? C'est bibi...

Enfin, Shepi... Cette entrée en matière aux accents apocalyptiques aura au moins eu un avantage : nous voilà plus que rassurés sur la capacité de BioWare à nous faire plonger la tête la

première dans son univers futuriste et au bord du chaos. L'arrivée des aliens sur la Terre et les scènes de destruction qui accompagnent nos premiers pas sont à ce titre un exemple de mise en scène parfaitement rythmée, offrant au joueur un spectacle digne des meilleurs films catastrophe. Chose assez rare pour être signalée, le développeur réussit même à imposer quelques moments hautement dramatiques, comme cette scène touchante où l'on contemple un Shepard blessé, obligé de fuir une bataille perdue d'avance, et d'abandonner du même coup un jeune enfant à une mort certaine. Oui, la guerre, c'est parfois moche, et si l'ensemble du jeu conserve une esthétique relativement lisse et léchée, on notera une légère évolution sur quelques aspects, qui traduira ce contexte de guerre galactique : des personnages habillés de quelques cicatrices supplémentaires, ou des armures sur lesquelles

BÊTA



Après le semi-échec de *Dragon Age 2*, BioWare semble avoir assuré le coup pour fêter en beauté la fin des aventures du commandant Shepard. Pas de grosses surprises en perspective, donc, juste un gameplay qui apparaît solide et immersif.

« CHOSE ASSEZ RARE POUR ÊTRE SIGNALÉE, LE DÉVELOPPEUR RÉUSSIT À IMPOSER QUELQUES MOMENTS TRÈS DRAMATIQUES. »

>>>



Mais puisqu'on vous a dit qu'il fallait contourner l'ennemi !



Ready to serve, my lord !

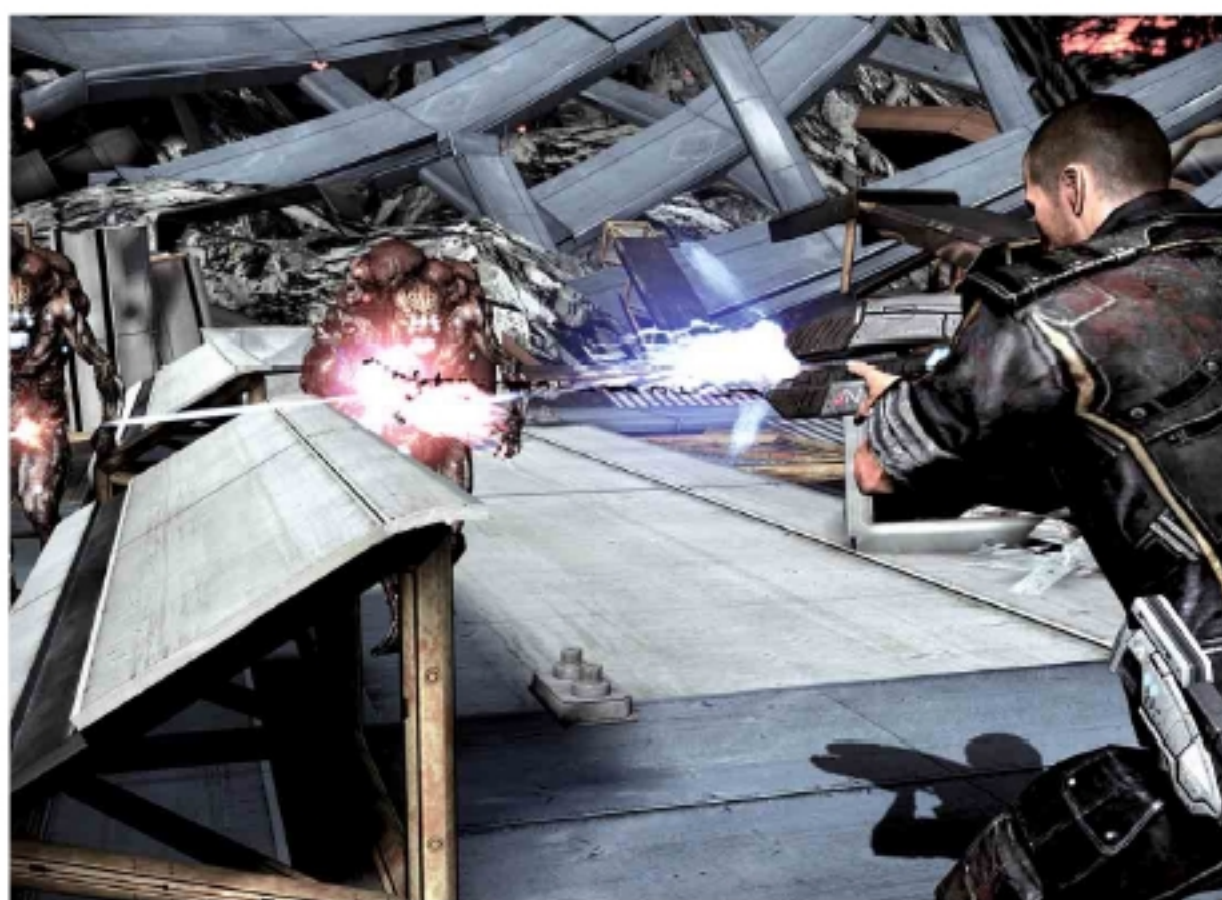
>>> on distinguera des marques d'impact résultant de précédents combats. D'ailleurs, puisqu'on en parle, que nous réserve ce troisième opus, une fois notre Shepard armé et prêt à faire feu ? Disons que sur le fond, BioWare n'a rien révolutionné.

Le même, mais pareil

On retrouve donc un système déjà éprouvé sur *Mass Effect 2*, avec ses qualités (de bonnes sensations de recul et de puissance au niveau des armes, des pouvoirs variés, la possibilité de diriger ses deux compagnons

dans des actions coordonnées), mais aussi ses défauts (une certaine linéarité dans le level design, et quelques contraintes de mouvement héritées du monde console, comme cette obligation de se mettre à couvert derrière un obstacle pour pouvoir l'enjamber par la suite). On notera également l'arrivée de quelques nouveautés, comme le fait de pouvoir s'extirper d'une situation un peu chaude en effectuant une roulade, ou encore d'aller embrocher l'ennemi au corps à corps à l'aide d'une lame énergétique. Sur certaines

séquences, on découvrirait aussi la nécessité de faire preuve d'un certain sens tactique. Pas forcément en raison d'une IA plus développée (il est encore bien trop tôt pour juger de cet aspect), mais par la présence de troupes disposant de larges boucliers, et qui rendent de fait les mouvements de contournement quasi indispensables. Pour finir sur ce sujet, sachez que l'interface lors des phases d'exploration a été revue, et demeure, à l'instar de l'épisode précédent, parfaitement adaptée aux contrôles PC. La pause active fait



Visé les yeux ! Bouh ! Visé les yeux !



La customisation (esthétique et pratique) des armes sera bien sûr de la partie.

AUX ORIGINES DE LA BÊTISE

BioWare et son *Mass Effect* étant maintenant dans le giron d'Electronic Arts, on se doutait bien que l'éditeur allait profiter de l'aura de cette juteuse licence pour mettre en avant sa nouvelle plateforme de téléchargement Origin, comme il l'avait d'ailleurs fait pour *Battlefield 3*. Le jeu nécessitera donc un compte actif sur ce portail et ce, que vous ayez une version boîte ou digitale. Gâteau sur la cerise, Steam sera privé des droits de distribution, en raison, je cite BioWare, «de restrictions apparemment excessives présentes sur cette plateforme de téléchargement». La seule restriction que j'y vois pour l'instant, elle est pour le joueur qui, à ce rythme, va bientôt devoir se coltiner un joli paquet de plateformes sur son bureau Windows. Bonheur...

ainsi apparaître un menu en bas de l'écran qui permet en quelques clics de changer d'arme, ou d'utiliser les pouvoirs de ses acolytes, pour reprendre la tuerie dans la foulée.

Role Playing Shepard

Côté RPG, là encore, on constate assez peu de changements. Les classes de personnages, comme les arbres de compétences qui s'y rattachent, sont relativement similaires à ceux de l'épisode précédent, en dehors de quelques pouvoirs supplémentaires, et d'une petite subtilité : les possibilités de spécialisation seront désormais accessibles dès le rang deux. Quant aux dialogues, ils apparaissent toujours aussi travaillés, et offrent, outre une réelle influence sur l'expérience de jeu, une vraie personnalité à notre héros. Ainsi, si vous choisissez un caractère plutôt militaire lors de la création de votre avatar, l'attitude et le ton que ce dernier emploiera se verront influencés en ce sens. Des détails, me direz-vous, mais c'est justement grâce à une multitude de détails comme celui-là que *Mass Effect* réussit à conserver un tel niveau d'immersion. Par exemple, nous avons pu observer, il y a quelques semaines, deux versions d'une même séquence : après un combat plutôt musclé, Shepard devait ramener à bord du Normandy sa coéquipière du moment, la belle Ashley Williams,



Tu connais Marc-Emmanuel sur TF1 ? Bordel, lui, c'est un vrai héros...

« LE PLUS PRODUIT DE CE TROISIÈME ÉPISODE VIENDRA ESSENTIELLEMENT DU CONTEXTE : CELUI D'UNE GUERRE GALACTIQUE. »

légèrement blessée. Selon le niveau d'intimité que notre héros aura développé avec elle, il la portera délicatement dans ses bras, ou la collera sur son épaule façon sac de ciment. Cela dit, l'immersion c'est bien, mais pour l'instant, on ne peut pas dire que BioWare nous ait fait crouler sous la nouveauté.

#FF Kracou Shepard

En vérité, le plus produit de ce troisième (et en principe dernier) épisode viendra essentiellement du contexte : celui d'une guerre galactique qui va voir s'opposer les Moissonneurs et les forces de l'Alliance. Et Shepard devra bien entendu y jouer un rôle prépondérant, puisque ce sera à lui de rassembler autour de son nom les différents peuples de la galaxie, pour les mener à la victoire finale. Afin de gérer cet objectif, le développeur canadien a ajouté deux éléments de gameplay : une carte galactique, qui permettra d'avoir en temps réel une représentation visuelle des batailles en cours, des points chauds, et des forces en présence, et une barre de conflit, qui se remplira au fur et à mesure des pactes noués ou des missions accomplies. Des missions qui

pourront d'ailleurs se jouer en coopération, même si cet aspect, après y avoir goûté, est plus à considérer comme une option divertissante, au même titre que la recherche de ressources, que comme un pan du gameplay à part entière. Les quelques niveaux parcourus n'ont pas dû coûter des millions en termes de level design, et les objectifs non plus (il s'agira, la plupart du temps, de nettoyer une zone, puis de résister à l'arrivée des renforts). Quant aux contraintes de mouvement que j'abordais plus haut... Désolé, mais le coup du je-me-cache-pour-pouvoir-sauter-au-dessus-de-la-caisse, ça marche pas plus en multi qu'en solo. Reste que globalement, et à défaut d'être particulièrement original, le titre semble reposer sur des bases solides, et devrait nous offrir au moins autant d'émotions que l'avait fait *Mass Effect* deuxième du nom.

KRACOUKAS

À RETENIR

Il est maintenant de coutume d'annoncer la sortie du DLC avant même celle du jeu. On sait donc déjà que le contenu multijoueur s'étoffera à très court terme, sans plus de précision. Un «bonus» probablement déjà développé, et qu'à une époque pas si lointaine, on vous aurait vendu avec le jeu original. Bonheur bis...

Après 16 ans
d'absence,
Syndicate sort
de sa retraite.
Mais était-ce
bien
nécessaire ?



C'était écrit en toutes lettres sur l'offre d'emploi : « Eurocorp recrute agent musclé. Port de la veste en cuir obligatoire. »

QUAND LA SUBTILITÉ SE MET EN GRÈVE

SYNDICATE

Avant de développer des jeux pour Kinect, Peter Molyneux a connu un petit succès avec *Syndicate*, un titre tactique et violent. Une éternité plus tard, ce dernier est de retour, sans le cerveau de son géniteur, mais avec du muscle en plus.

Depuis la nuit des temps jusqu'à nos jours troublés, du fin fond de la plus sombre des cavernes jusqu'aux sommets de la plus haute des tours de verre, deux questions ont toujours hanté l'humanité : « Y a-t-il une vie après la mort ? » et : « Pourquoi les éditeurs s'acharnent-ils à ressusciter de vieilles licences des années 1990 ? » Ils doivent être un peu maso, c'est pas possible autrement. À quoi bon s'encombrer d'un nom qui n'évoque rien aux moins de 25 ans, vu que les vétérans, eux, hurleront forcément à la trahison, en se lacérant le visage avec de vieux clous rouillés, voire en menaçant de brûler leurs sous-vêtements à l'effigie de Peter Molyneux ? Et tout ça, avant d'avoir vu la moindre image ?

Un gros coup de puce

C'est la question lancinante et un peu languette avec laquelle se débattent aussi 2K et la licence XCOM, et à laquelle seul Eidos Montréal semble avoir trouvé une réponse, avec l'excellent *Deus Ex : Human Revolution*. Ça tombe bien, dites donc : comme *Deus Ex*, mais aussi *Blade Runner*, et les analystes les plus pointus de la presse économique, ce nouveau *Syndicate* nous promet un futur passablement déprimant où les corporations auront pris le pouvoir sur les États. Et ici aussi, leur arme, c'est une bio-puce greffée sur les humains. DART 6 – c'est son petit nom – permet de connecter le cerveau à n'importe quel système informatique.

BÊTA



Malgré une excellente ambiance cyberpunk, les premiers niveaux de *Syndicate* laissent entrevoir un FPS très quelconque. L'entreprise pourrait tout de même être sauvée par les compétences de hacking du héros. On touche du bois.



Pour vous débarrasser de ce genre d'ennemi, il faudra hacker son armure impénétrable.

Si les champions de *StarCraft II* exultent dans un premier temps, rapidement, les embrouilles commencent. L'espionnage industriel devient une véritable guerre, dont les agents sont les soldats. Et devinez quoi ? Vous êtes l'un de ces agents, au service d'une boîte nommée Eurocorp. L'univers de *Syndicate* est donc plutôt sympa, mais ce n'est pas nouveau. L'ambiance façon cyberpunk s'annonce d'ailleurs comme la plus grande réussite du jeu. Ce qui est nouveau, en revanche, c'est que *Syndicate* n'est plus le titre un peu tactique et relativement ouvert qu'on a connu en 1993. À présent, c'est un FPS pur jus. Bon, du calme, les vieux aigris du fond : il n'y a pas de quoi hurler à la trahison. Même le premier *Syndicate* était tactique ET bourrin. Il a toujours été question de tirer dans le tas au mépris de la vie

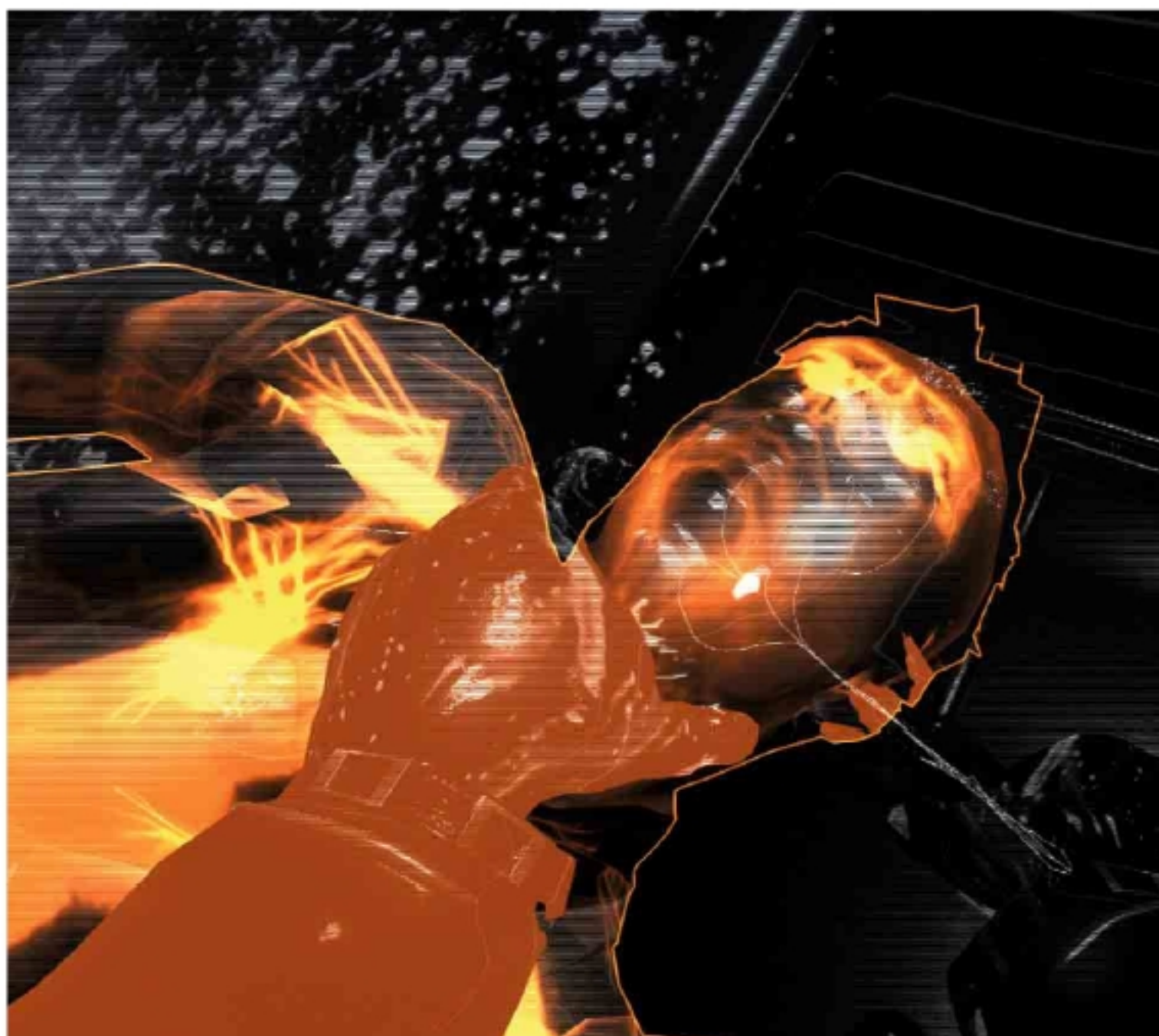
des civils, de faire sauter des trucs, et de porter des manteaux noirs trop stylés. Et de ce point de vue, rien n'a changé. Si *Syndicate* déçoit, ce n'est donc pas parce que c'est un FPS tout court, mais

parce que les premiers niveaux laissent craindre qu'il va être un FPS très moyen. La preuve.

Le héros qui en faisait des tonnes

Première mission. Ça commence mal pour le héros, Miles Kilo, qui se réveille ligoté sur une chaise. Un type est très occupé à lui balancer des coups de latte dans le bide, tandis que par la fenêtre, des néons à la *Blade Runner* éclairent cette scène touchante. Un petit QTE permet de se sortir de cette situation périlleuse, et la cavale commence. On traverse des appartements abandonnés, sales, et glauques, en repoussant les assauts d'agents d'une corporation adverse, tout en se familiarisant avec le mode Dataverse (cf. encadré). Il révélera ses charmes plus tard, mais pour le moment, il finit juste de gâcher le peu de tension des gunfights, par ailleurs un peu mous. Au deuxième niveau, on a retrouvé ses collègues d'Eurocorp, et on file en direction des labos concurrents, à Los Angeles. Les combats s'animent un peu, tandis qu'on prend la mesure des pouvoirs du héros. Celui-ci peut hacker >>>

« L'AMBIANCE FAÇON CYBERPUNK S'ANNONCE COMME LA PLUS GRANDE RÉUSSITE DE SYNDICATE. »



En arrachant la puce dans le cerveau de certains ennemis, vous boosterez vos aptitudes. Oui, ça chatouille !



Le mode coop vous demandera un minimum de stratégie.

>>> tout ce qu'il voit d'un simple regard, pour, par exemple, escamoter les remparts derrière lesquels se planquent vos ennemis. Ce serait formidable si les occasions de s'en servir n'étaient pas si rares et autant attendues. Plus intéressante, la possibilité de réduire la résistance des types en face, ou de s'introduire dans leur cerveau pour les forcer à se suicider. Ha ha, c'est trop cruel ! Je valide.

« À CÔTÉ, *CALL OF DUTY* PASSE POUR UN SANDBOX EXPÉRIMENTAL. »

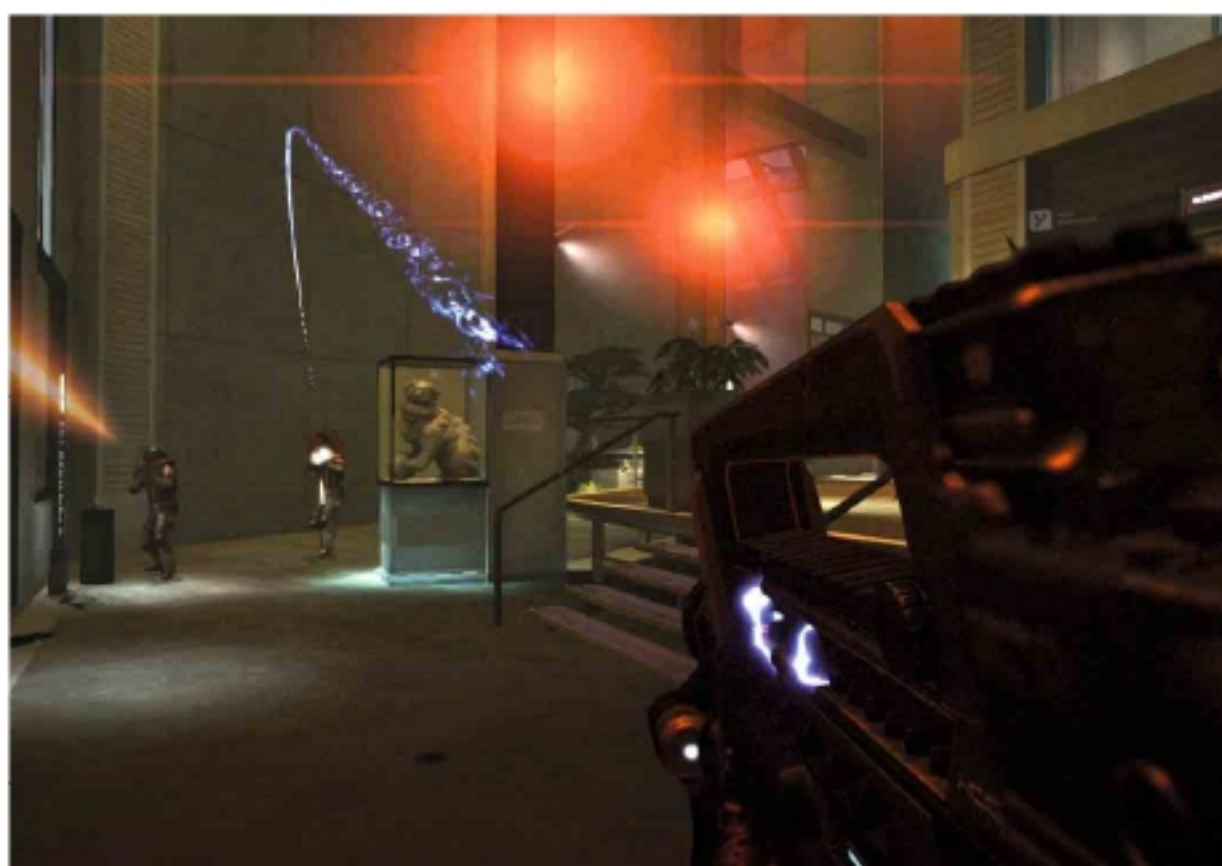
Hackeur du dimanche

Troisième niveau. Kilo est bloqué dans un ascenseur, et il va devoir sauter de cabine en cabine pour progresser. On se retrouve donc dans un puits sans fond, à hacker des cabines d'ascenseur pour progresser, et en s'arrêtant tous les dix mètres pour shooter des vagues d'ennemis. Et soudain, la révélation : qu'est-ce que c'est linéaire ! Pas seulement cette interminable descente sans

surprise, mais tout le début du jeu !

C'est vide, froid, attendu, et quand

ça ne l'est pas, c'est grâce à un bon gros script bien gras. C'est simple, j'ai eu l'impression de revoir les trailers de promo, tant c'est rigide, scripté et prévisible. Partout, des portes bloquées, des sas qui se referment aussitôt franchis, des vitres incassables, des boutons inutiles... À côté, *Call of Duty* passe pour un sandbox expérimental faisant la part belle aux gameplays émergents. Notre cyber-pirate du futur est capable de hacker un cerveau humain en claquant des doigts, mais n'est même pas fichu de bidouiller la sécurité des innombrables portes



Avec ses tirs autoguidés, le fusil Gauss va chercher vos ennemis tout seul.



Votre bon pote Jean-Michel vous accompagnera durant vos premières missions.

verrouillées. Voilà la différence entre le *Syndicate* de 1993 et celui de 2012 : oubliez les maps ouvertes. Ici, on a l'impression d'être sur un grand huit, solidement attaché par une ceinture un peu trop serrée. Mais les montagnes russes, c'est génial quand ça en met plein les yeux. Les sensations sont-elles là ? C'est une autre question, et je vais tâcher d'y apporter un début de réponse juste après cet excellent intertitre.

Skrillex m'était conté

Ce début de jeu n'est pas d'une intensité folle, les centaines de bombes de gaz à faire exploser (une astuce de level design interdite depuis *Half-Life*) constituant une sorte de climax en termes d'audace. Mais un boss arrive dans le quatrième niveau. Il se déplace vite, le fourbe, tandis que de la dubstep à la mode bastonne dans le casque, et que les ennemis tombent de partout. C'est tendu, plus difficile, plus technique, et les pouvoirs de hacking ne sont pas de trop. C'est déjà la fin de la démo, mais ce petit coup d'œil à un *Syndicate* plus pêchu donne malgré tout envie d'en voir un petit peu plus. De toute façon, je n'allais pas vous abandonner à votre sort avant d'avoir pu essayer le mode coop. D'autant qu'il va me permettre de prouver que le jeu est plus intéressant quand il est plus technique, alors je ne vais pas me priver.

Camarades syndiqués !

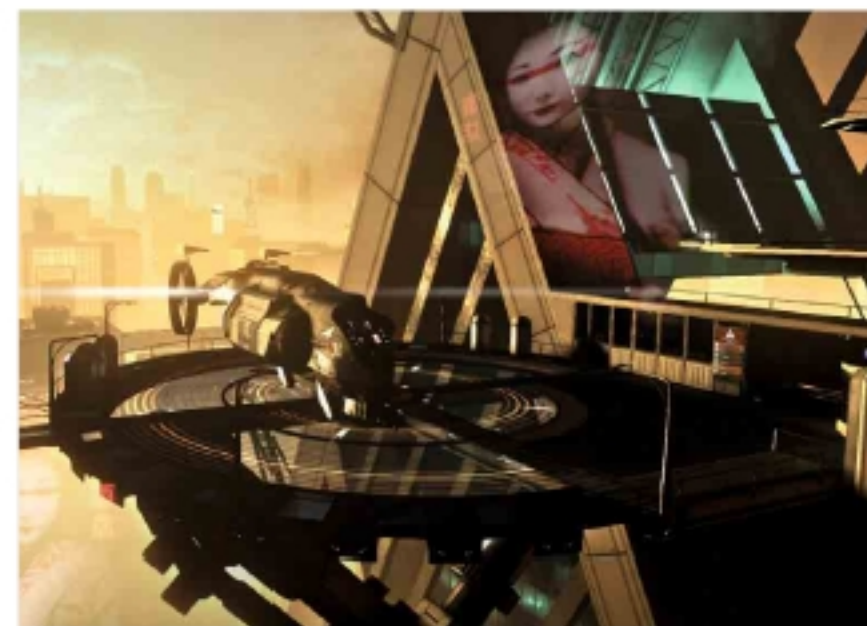
On pourra donc s'y ébrouer à quatre, sur neuf maps différentes, si le communiqué de presse ne se paye pas ma tête. Cocorico, la map de la démonstration est « Saint-Denis ». Comme dans le vrai 9-3, seul, vous n'aurez aucune chance. Ici, la clé c'est de couvrir ses petits copains : on peut les pirater à distance pour les soigner en deux minutes chrono. Facile à dire, mais pas toujours évident d'y penser dans le feu de l'action. Ici aussi, c'est lors du combat



Les tourelles peuvent facilement être retournées contre leur propriétaire.



« Salut, c'est le coursier ! C'est ici, la livraison de plomb ? »



Qui a collé un screen de *Blade Runner* dans ma bêta ??!

contre le boss que le hacking prend tout son sens. Celui-ci a un bouclier bio-numérico-magique qui le rend insensible aux balles. Pendant que les trois autres joueurs le distraient, je dois donc me frayer un chemin jusqu'à lui, me planquer, et passer en mode Dataverse pour le repérer à travers les murs. Je n'ai plus qu'à le hacker pour rendre son bouclier inopérant et ouvrir la voie à mes petits camarades. Marrant. Joué comme ça, en exploitant à fond ses particularités, *Syndicate* sort son épingle du jeu. Peut-être même qu'en solo, il pourrait

surprendre. Mais pour ça, il faudrait qu'il arrive à distiller un peu de tactique dans un gameplay pour l'instant très bas du front. Tactique ET bourrin. Un peu comme son aîné, finalement.

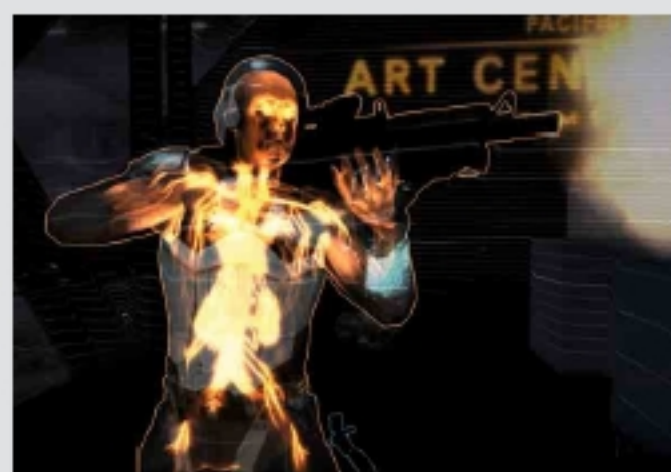
EDDIE WALOU

À RETENIR

Tout le monde l'oublie, mais avant ce reboot, *Syndicate* avait déjà connu une suite. En 1996, *Syndicate Wars* s'attirait ainsi les foudres des fans en abandonnant le petit côté gestion du premier. Eh oui, il y a 15 ans, les vieux cons se plaignaient déjà que « c'était mieux avant ».

SYNDICATE, TON DATAVERSE IMPITOYAAAA-ABLEU...

Les ennemis arrivent de partout, vous vous faites déborder et ça sent le roussi ? Pas de panique, le Dataverse est là ! D'une pression sur la touche idoine, vous passez dans cet univers parallèle où le temps ralentit et où vos ennemis sont signalés en orange, même à travers les murs. Idéal pour les hacker tout en restant à l'abri. Pratique aussi pour repérer votre prochain objectif, au cas improbable où vous auriez réussi à vous perdre dans un niveau.





Je pourrais vous parler une fois de plus de la ressemblance éhontée avec *Civ V*, mais je préfère plutôt évoquer cet excellent sandwich poulet avocat gruyère englouti à midi.

Genre *Civ*-like Éditeur Paradox / Développeur Ino-Co Plus / Site <http://www.paradoxplaza.com/games/warlock/> / Sortie 2^e trimestre 2012

VAMOS A LA PLAGIAT

WARLOCK MASTER OF THE ARCANE

Allez, on va jouer à un petit jeu : trouvez-moi tous les synonymes du mot « copie ». Je commence : repompe, réplique, imitation, contrefaçon, reproduction... Ah, et le plus important : *Warlock*.

BÊTA



Même s'il ne doit sortir que dans quelques mois, *Warlock : Master of the Arcane* a de grandes chances de passer pour une tentative un peu vaine de coller une skin heroic fantasy sur *Civilization V*.

Lorsque j'ai entamé ma première partie sur la bêta de *Warlock : Master of the Arcane*, j'ai tout d'abord cru à une erreur. Au lieu de mettre le code de leur nouveau jeu sur ses serveurs, Paradox s'est planté et a accidentellement diffusé une preview du premier add-on de *Civilization V*. Oui, ça ne pouvait être que ça : même interface, même représentation du brouillard de guerre, même palette de couleurs, même système de recherche... La ressemblance est tellement frappante que c'est à se demander si les membres du studio derrière tout ça (Ino-Co Plus, me souffle Google) ne sont pas fétichistes des avocats en robes noires. En attendant que Firaxis tombe sur ce bel exemple de copie carbone, essayons tout de

même d'être objectif. C'est donc dans le monde d'Ardania que vous allez débiter votre partie, sur une carte découpée en hexagone (oui, comme dans *Civ V*). À votre disposition, une poignée de colons qui se feront une joie de fonder votre première cité. Exactement comme dans... Bref, vous avez compris.

Copie décalé

Viennent ensuite les classiques phases de recrutement d'unités et de construction de bâtiments : archers, fantassin, dragons (ah, ça c'est nouveau), tour de mage, taverne, etc. Du coup, on vire très légèrement du côté d'*Heroes of Might and Magic*, ça change. Une fois tout ce beau monde en place, un clic sur l'icône « tour suivant » clôture en beauté ce

modèle de gameplay audacieux. Et ainsi de suite. Si c'est aussi addictif que ses inspirations assumées, pourquoi pas... Le souci, c'est que *Warlock* semble pour le moment très, très loin de la richesse et de la profondeur d'un *Civilization V* ou d'un *Heroes*. Au final, le bougre a davantage une tronche de clone au rabais, et mange à tous les râteliers, sans jamais saisir l'essence de ce qui fait la qualité d'un jeu de stratégie au tour par tour.

JIKA

À RETENIR

Non disponible dans cette bêta, la présence de différents « plans de jeu » (sous-sol, terre et ciel) a peut-être une chance d'offrir un soupçon d'originalité au titre. Il faut bien croire en quelque chose...



Entre autres lieux de réjouissances, cette charmante station de métro désaffectée... mais occupée par des satanistes.

L'inévitable sidekick pas très malin, mais parfois utile...

Genre Point & click / Éditeur Focus Home Interactive/ Développeur Pendulo Studios / Site <http://www.pendolo-studios.com> / Sortie Mars 2012

NOUS AVONS AFFAIRE À UN « SERHIOOL KILHER »

YESTERDAY

Pour mon premier papier dans *Joystick*, l'équipe m'a confié un point & click bon enfant... où se côtoient meurtres, cadavres de clochards et satanisme. Sympa, l'ambiance.

BÊTA



Pendolo se lance dans le thriller angoissant et crado. Dans *Yesterday*, vous devez mener l'enquête sur des meurtres en série. Pas mal fichu mais plutôt facile, en tout cas dans ses premières missions.

Les point & click, c'est un peu comme les frites, la menthe à l'eau et les Beatles : tout le monde aime ça. En témoignent encore nos semaines entières passées sur *Day of the Tentacle*, à une époque où le 56k n'existait pas pour se raccrocher aux soluces comme un gros sale. Mais revenons-en plutôt à *Yesterday*. En toile de fond, donc, des meurtres en série et des corps de sans-abri calcinés parsemés dans différents endroits de New York, un étrange « Y » gravé au creux de la main. Vous incarnez en premier lieu Henry White, un jeune

rouquin à lunettes affublé d'un complexe de supériorité, bossant pour les Enfants de Don Quichotte et chargé de retrouver les SDF en danger. Accompagné de son pote baraqué Cooper, vous partez à la rencontre du très louche John Yesterday, qui pourrait bien être la cause de cette boucherie de clochards...

Point & click sauce newbie

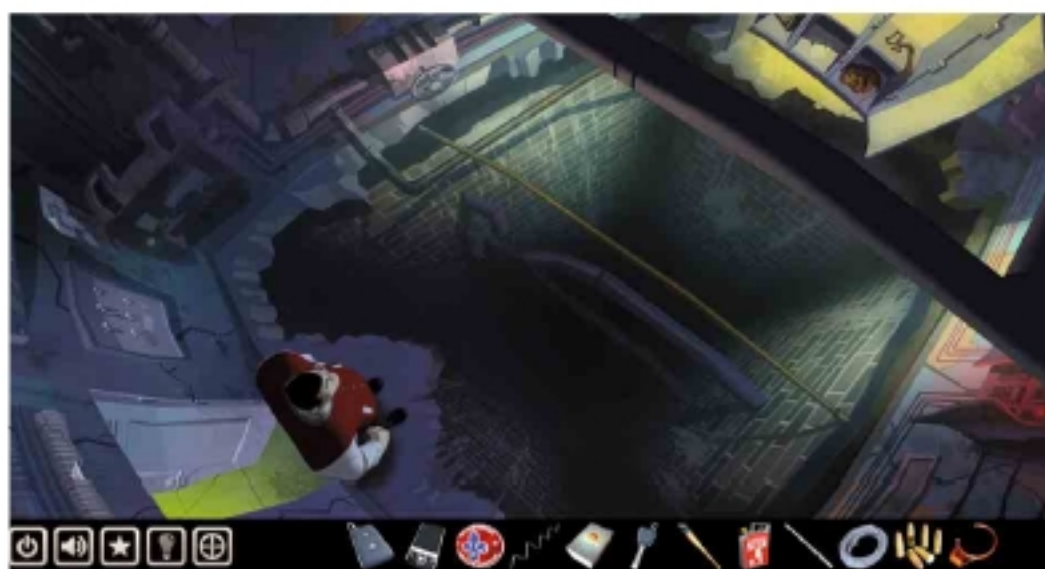
Mais nous ne sommes plus en 1993, et *Yesterday* s'avère relativement aisé pour qui a déjà subi les affres d'un point & click signé Lucas Arts, laissant parfois nu, sans rien d'autre que son bon sens et son couteau. Ici, une petite icône d'aide en forme de loupiote s'affiche en bas de l'écran pour vous proposer son aide si vous séchez plus de quelques minutes sur l'action à entreprendre, et vous bénéficiez d'un scanner vous pointant dans le décor les objets avec lesquels interagir. Et un café, avec ça ? Les puristes feront la moue, mais les autres seront bien contents de ne pas rester coincés 24 heures au même

endroit, surtout s'il s'agit d'une rame de métro infestée de viande pourrie, de salmonelle et de pentagrammes inversés. Pour le reste, les gimmicks du genre sont respectés : collectes d'objets à utiliser pour avancer, dialogues à choix multiples à l'humour variable, et cinématiques quand on a accompli une action importante. Plus proche des *Chevaliers de Baphomet* que de *Monkey Island* – même si l'action se déroule à New York, l'esthétique reste assez terroir – le titre est divertissant et n'est pas destiné à faire galérer le joueur, mais plutôt à le plonger dans une ambiance décalée et baroque, façon *Zodiac*. Celui de Fincher, pas la série de TF1.

BABYMELAW

À RETENIR

Comme toujours chez Pendolo, les graphismes très cartoon et plutôt soignés peuvent donner à penser qu'il s'agit d'un jeu pour gamins. Que nenni : ne laissez pas votre petit frère toucher à *Yesterday*, sous peine d'être responsable de sa peur du noir jusqu'à ses 30 ans.



Combinez les objets dans l'inventaire pour vous sortir des situations difficiles.

Ken Rolston, avec sa douce barbe neigeuse, est un peu le papi geek que tout le monde rêve d'avoir.



Le fameux « puits des âmes » sert en fait de fosse commune dans le monde d'Amalur.

IL FAUT BIEN UN DÉBUT À TOUT

Les Royaumes d'Amalur Reckoning

Tel que vous me voyez, je suis sur un vol San Francisco-Paris CDG. Que suis-je venu faire dans la ville des dénivelés et du drapeau arc-en-ciel ? Là n'est pas la question. Ce qui est sûr, c'est que j'y ai laissé une partie de mon inspiration.

Genre RPG

Éditeur Electronic Arts

Développeur Big Huge Games/38 Studios

Âge conseillé 18+

Site reckoning.amalur.com

Prix Environ 50 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée
CPU Core 2 Quad 2.4 GHz,
4 Go de RAM, Carte 3D 1 Go

Texte & voix en français

Car, au moment d'entamer l'écriture du test de *Reckoning*, un syndrome bien trop connu m'assaille : celui de la page blanche. Je suis là, devant mon écran, incapable de trouver un bon mot ou un facétieux calembour pour me mettre en jambes. J'aurais pu vous sortir la vanne soufflée par Deeze, qui appelle le RPG de Big Huge Games et de 38 Studios « Recockring », mais je ne tomberai pas si bas, en tout cas pas autant que ce petit être de peu de foi. À bien y réfléchir, ce manque d'inspiration semble finalement logique, puisqu'il reflète le sentiment global que j'éprouve après une bonne vingtaine d'heures passées à Amalur. Pourtant, j'étais promis à un destin incroyable, à des aventures inoubliables, à connaître le frisson de l'inconnu, la gloire et les femmes aux cuissots fermes. Au lieu de ça, je me suis certes amusé, mais rien qui ne m'ait fait autant frissonner qu'une escapade en Bordeciel ou une joute dans la peau de Geralt de Riv. Alors oui, je vous entends déjà soupirer en me voyant arriver avec mes gros sabots et mes comparaisons à toutes les sauces. Mais, franchement, difficile de ne pas repenser à *Skyrim* ou à *The Witcher 2* lorsque l'on joue à *Reckoning*, tant le jeu brasse les mêmes codes et s'en inspire sur de nombreux points. D'ailleurs, plus globalement, *Les Royaumes d'Amalur : Reckoning* ressemble énormément à



La carte du monde est bien plus grande qu'il n'y paraît.

un ado boutonneux en quête d'identité. Un ado plutôt volontaire et appliqué, mais qui se cherche et, du coup, essaie de plaire à tout le monde. Au niveau du design, par exemple, le titre évoque autant *Fable* que *World of Warcraft*. Cette surabondance de couleurs, ces personnages légèrement caricaturaux, une architecture tout en rondeur... Autant d'éléments qui participent à ce désagréable sentiment de déjà-vu. L'ambiance n'est que trop rarement sombre et on s'attend parfois presque à voir débouler une licorne ou un poney multicolore au détour d'un chemin de campagne. Attention, je ne dis pas que le jeu est laid, mais il laisse trop souvent indifférent. Un comble quand on sait que Todd McFarlane est en charge de la direction artistique.

Un beau générique, pour un JDR générique

À ce propos, un petit carton rouge pour EA, qui nous a

vendu un casting de rêve aux commandes du bouzin : l'auteur des *Royaumes Oubliés* (R. A. Salvatore), le game designer d'*Oblivion* (Ken Rolston), et le dessinateur de *Spawn* (McFarlane, donc). Légitimement, on pouvait s'attendre à quelque chose qui sorte du lot. Eh bien, c'est plutôt raté sur ce point. En plus d'une esthétique assez quelconque, le jeu se paie une écriture quelque peu faiblissante, qui étale les poncifs comme un boulimique devant une baguette et un pot de confiture. Vous êtes une fois de plus un être unique, qui doit faire face à un destin prodigieux. Ajoutez à cette trame principale une couche de guerre civile, une poignée de mythologie obscure, et vous voilà devant une espèce de Big Mac narratif : pas mauvais, presque rassurant, mais déjà goûté une bonne centaine de fois. Du côté des –très nombreuses– quêtes secondaires, quantité ne rime pas non plus avec qualité et on tape même, bien sou-

EN RÉSUMÉ

Mention assez bien pour Big Huge Games et 38 Studios, qui nous prouvent leur maîtrise des différents aspects d'un JDR, même si un peu plus d'épices et de prises de risque dans la recette n'auraient pas fait de mal. On attend quand même la suite.

PLUS

- Des combats jubilatoires
- Beaucoup de choses à faire
- Très abordable

MOINS

- Trop abordable
- Un scénario bourré de clichés
- Manque de personnalité

VERDICT 14/20

« *Les Royaumes d'Amalur : Reckoning* ressemble énormément à un ado boutonneux en quête d'identité. »

>>>



Lorsque l'on est en mode Furie, un système de QTE bien sympa permet de maximiser son gain d'XP.

>>> vent, dans le schéma du MMO : va basher ces trente mobs dans la forêt, retrouve-moi cet artefact, reviens récupérer ton XP et ta récompense. Le jeu pousse carrément le vice jusqu'à coller des points d'exclamation au-dessus des PNJ donneurs de quêtes. Les brainstormings ont apparemment été intenses... Mais je chouine, je chouine, et j'oublie de vous préciser que, malgré son manque d'audace, *Reckoning* est quand même un bon élève, et généreux, qui plus est. Très linéaire dans ses premières heures, le titre finit par s'ouvrir et dévoile alors un terrain plutôt vaste. Découpé en plusieurs grandes régions, Amalur se découvre au fur et à mesure de la quête princi-

pale, et n'espérez pas atteindre le second continent avant une grosse vingtaine d'heures. Malgré leur classicisme et leur manque évident de caractère, les lieux visités sont variés, et l'on se retrouve rapidement à passer d'un désert hostile à une caverne humide en quelques minutes, avant d'enquiller sur une forêt elfique ou un village médiéval bucolique.

Kingdoms of tendinite

Alors, mou du bulbe ce *Reckoning* ? Dans un premier temps, il semble que oui. Enchaîner les quêtes, les monstres, les points d'XP et le loot, en levant rarement un sourcil d'excitation : voilà ce qui vous attend au début de votre épopée. Mais au milieu de cette sale impression de déjà-joué émerge rapidement la grosse qualité du titre : son système de combat. Avant de poursuivre, laissez-moi par

contre préciser un détail important, qui pourrait bien faire saigner votre petit cœur de PCiste chevronné : n'espérez pas utiliser autre chose qu'un pad, sous peine de mourir d'énervement et de foutre en l'air au passage les touches de votre clavier. *Reckoning* est un titre pensé pour la manette, et vous savez quoi ? Tant mieux. En s'inspirant ouvertement des meilleurs beat'em all de ces dernières années (*God of War*, *Darksiders...*), les développeurs sont parvenus à insuffler une pêche d'enfer aux affrontements. Plus vous montez en puissance, plus la jubilation d'éclater une grappe de créatures hideuses est grande. Chaque touche du pad permet de passer d'une arme à une autre (rapide, lente, à distance, etc.) et les sorts se lancent via un classique mais efficace système en croix. L'autre bonne nouvelle vient de la difficulté qui grimpe assez vite, et il devient

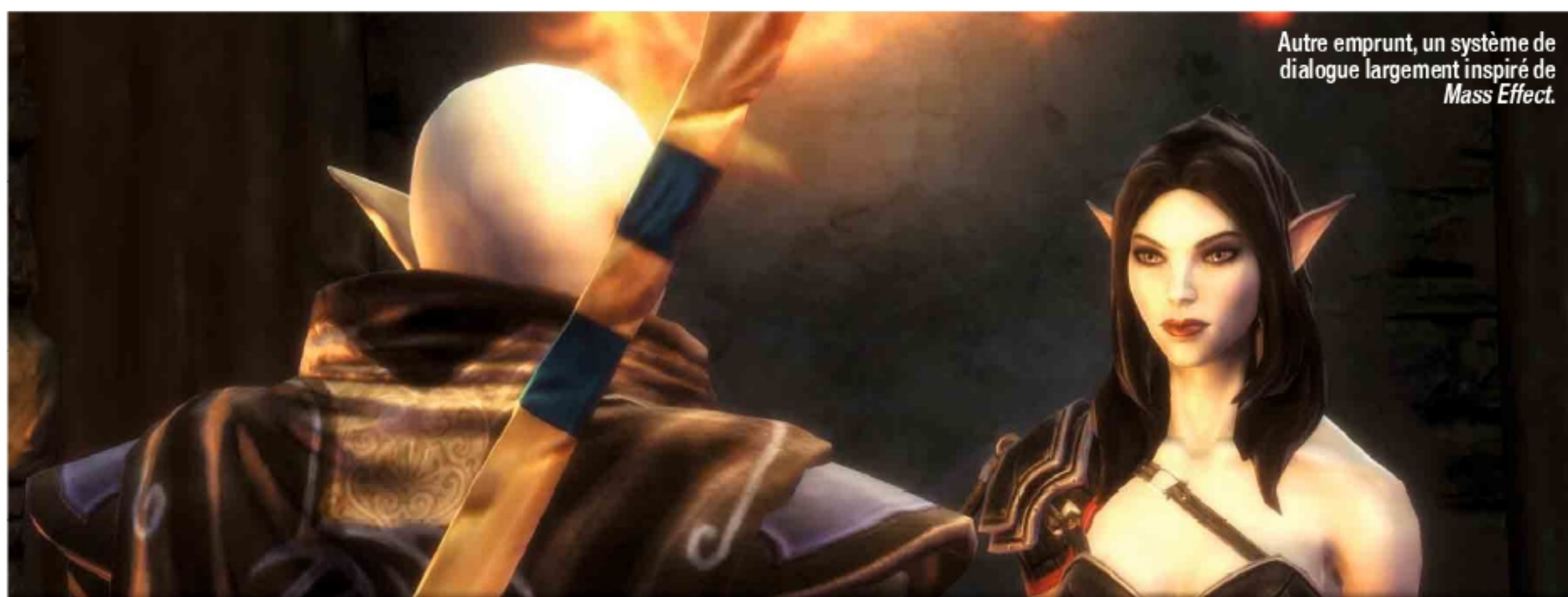
« Les développeurs sont parvenus à insuffler une pêche d'enfer aux affrontements. »





Bienvenue dans un monde où la sobriété des couleurs est reine.

Le titre fait preuve d'une violence étonnante.



Autre emprunt, un système de dialogue largement inspiré de *Mass Effect*.

alors obligatoire de réfléchir avant de foncer dans le tas comme un gros bœuf. Au final, on se retrouve devant des mécaniques de jeu vraiment enthousiasmantes qui font la part belle à l'action, mais n'oublient pas d'être suffisamment profondes pour ne jamais lasser. Bref, autant certains aspects du titre peuvent paraître fainéants, autant ses bastons font preuve d'un réel dynamisme et d'une certaine audace.

Mon premier action-RPG

Mais ce bon point reste assurément la seule et unique originalité de *Reckoning* qui, clairement, semble destiné aux débutants en matière de JDR. Ou aux consoleux, à vous de voir. Tout est fait pour que n'importe qui (oui, même toi, là-bas, qui as

découvert le jeu vidéo avec *Angry Birds*) se sente immédiatement à l'aise. De ce point de vue, difficile de nier l'excellent boulot de peaufinage de l'interface, qui s'avère un modèle du genre... À la manette, encore une fois. À la fois complet, bien fichu et extrêmement classique, *Reckoning* est loin d'être un mauvais jeu, mais pêche par un gros manque de personnalité. D'autant plus qu'il arrive après quelques énormes chefs-d'œuvre en la matière (toujours *Skyrim* et *The Witcher 2*). Dans ces conditions, difficile de tomber totalement sous son charme. À moindre d'être, au choix : complètement intoxiqué aux RPG ou, au contraire, du genre «casual curieux». Une semi-réussite, dans tous les cas.

JIKA

Casser la voie

La chanson *Destinée* de Guy Marchand, ça vous dit quelque chose ? Tant mieux, c'est important de connaître ses classiques.

Dans *Reckoning*, tout est une question de destin et c'est via un sombre subterfuge scénaristique que les développeurs expliquent les différents choix d'orientation de carrière. Pas de classe prédéfinie, mais trois grandes voies à explorer à sa guise : finesse, puissance et sorcellerie (en gros, assassin, guerrier ou mage). En plus de ce système d'arbre de compétences très classique, vous pouvez, à chaque passage de niveau, choisir une carte «destin» qui octroie différents bonus, à mettre en adéquation avec votre spécialisation.





On ne va pas se mentir : *The Darkness II* n'hésite pas à verser dans le gore outrancier, à grand renfort de tripes et de sang. Mais ça fait partie de son charme...

Genre FPS

Éditeur 2K Games

Développeur Digital Extremes

Âge conseillé 18+

Site www.embracethe-darkness.com/

Prix Environ 50 euros

Sortie 10 février 2012

Configuration recommandée
Core 2 Quad 2.4 GHz, 2 Go
de RAM, carte vidéo 512 Mo

Texte & voix en français

LE PARRAIN AU PAYS DES HORREURS

The Darkness II

Si les fées se sont penchées sur le berceau de ce FPS, bourré de gimmicks et abandonné par ses créateurs, c'est pour lui cracher dessus. Mais le petit a du répondant.

EN RÉSUMÉ

Une excellente surprise, de la part d'un studio dont on n'attendait pas grand-chose. Esthétique, gameplay ou même narration, *The Darkness II* assume à fond ses partis pris. Et ça marche.

PLUS

- Les tentacules vraiment funs
- Un style graphique réussi
- Une ambiance unique

MOINS

- C'est un peu court
- C'est quoi cette interface ?
- Quelques soucis de rythme

VERDICT 16/20

Des jeux qui cachent leur gameplay médiocre derrière un gimmick moisi, on en connaît un paquet. Et quand *The Darkness* est arrivé, avec son héros emo qui casse des ampoules d'un revers de tentacule pour éviter les coups de soleil, rares sont ceux qui ont regretté qu'il s'agisse d'une exclusivité console. Erreur : c'était un excellent FPS, nerveux et sombre comme on les aime. Autant dire que je n'étais pas mécontent de voir sa suite annoncée sur PC, jusqu'à ce que j'apprenne que les zozos de Digital Extremes avaient hérité du bébé. Oui, oui : les responsables du très moyen *Dark Sector*, ou encore de la version PC du triste *Homefront*.

Sauf qu'une fois encore, on aurait tort de juger trop vite. Oh que oui.

Emo... mais pas trop

Malgré son look de Trent Reznor de supermarché, Jackie Estacado est un parrain de la mafia tout ce qu'il y a de plus recommandable. Mais son impeccable parcours de golden boy des bas-fonds cache un lourd secret : il est l'hôte du Darkness, une entité ultraviolente et limite démoniaque qui lui fait pousser dans le dos, quand il s'énervait, deux tentacules musclés et voraces. Plutôt que de les mettre à profit pour remporter les championnats mondiaux de Twister, Jackie s'en est servi dans le premier épisode

pour régler un vieux différend avec les assassins de sa petite amie. Et c'est reparti : cette fois, une mystérieuse Confrérie lui signale son intention de le transformer en tapas de poulpe. Notre possédé entame alors un nouveau chemin de croix, tandis que, hantée par les fantômes de son passé, sa psyché chancelante menace à tout instant de sombrer dans les affres indicibles de ses tourments les mieux enfouis. Bref, il va péter des rotules. Mais passons aux choses sérieuses : ce qui frappe d'emblée, c'est la patte graphique. *The Darkness* avait déjà une attitude, maintenant, il a un style : un cel-shading à la fois sobre et sombre, aux tons chaleureux et de bon



Entre deux vanes plutôt marrantes, cette bestiole peut se glisser dans des passages étroits.

On finit par s'attacher à l'histoire un peu cucul avec Jenny.

goût, qui rend hommage aux comics originaux. Ça fera plaisir aux trois mecs qui les ont lus, mais surtout, c'est une façon pour Digital Extremes de nous dire que non, on n'est pas dans un énième FPS lambda et que oui, on va en prendre plein les yeux. Et en mettre plein la gueule. Loin d'être un gadget, les tentacules sont une véritable extension du héros, capable de frapper les ennemis, de les attraper, de les balancer, de les déchirer en deux ou de leur pomper de la vie. Tout ça sans parler de leurs dizaines de compétences à débloquent. Décidément très adroit de ses membres, Jackie peut aussi utiliser deux flingues en même temps, et

« Ce qui frappe d'emblée, c'est la patte graphique. *The Darkness* avait une attitude, maintenant, il a un style. »

atteindre ainsi un taux de badasserie –et de gore– jusqu'ici insoupçonné.

À deux mains, si vous le voulez bien

Imaginez : un fusil dans chaque main, tranquillement affairé à délivrer quelques tonnes de plomb, vous tombez en panne de munitions. Vous vous jetez à couvert sous une pluie de balles, lancez un tentacule pour attraper un magnum hors d'atteinte, arrachez la portière d'une voiture afin de vous en faire un bouclier, avant

de vous redresser héroïquement pour coller une balle entre les yeux des malandrins... et de terminer en lançant la portière tel un Frisbee des Enfers qui s'en ira couper en deux le dernier ennemi encore debout. Les tentacules ne sont pas un simple gimmick : c'est une invitation à envisager le FPS différemment, à quatre mains. Alors, je vois venir les sociaux-traitres qui regretteront qu'on ait perdu un peu de la liberté du premier opus et ses grands délires façon guerre des tranchées. Ne les écoutez pas ! Au contraire, l'aventure n'en est que plus efficace, plus intense. Non, s'il y avait quelque chose à regretter, outre la durée de vie dans la moyenne –trop courte !– ce serait plutôt l'interface. Visiblement développée par quelqu'un qui n'avait pas touché une souris depuis *Doom II*, c'est le genre à nous forcer à utiliser le clic droit pour tirer avec l'arme de gauche, et vice-versa. Une torture mentale que je ne souhaiterais pas à mon pire ennemi. En revanche, même lui, je l'invite à jouer à *The Darkness II*.

EDDIE WALOU

DES ARMES ET DES LARMES

Contrairement à l'action, soutenue, « viscérale », comme on dit maintenant, le scénario prend le temps de nous parler d'amour, de camaraderie, et de psychologie à 30 centimes. Du coup, l'histoire souffre de quelques passages à vide, même si je ne peux que saluer son originalité. Oui, ça ne se voit pas, mais là, je suis en train de saluer, et ce n'est d'ailleurs pas très pratique pour taper qu



Tel l'adepte de *WoW*, Jackie a les tentacules qui ramollissent quand on l'expose à la lumière.



Le prochain jeu qui me colle des zombies, c'est 0 direct !

Évidemment, les premiers hélicos volent lentement et sont peu résistants. Mais il y a peu de modèles, au final.

Genre *Rambo* à hélice

Éditeur Konami

Développeur InXile Entertainment

Âge conseillé 16 +

Site <http://choplifterhd.com/>

Prix Environ 10 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée
CPU 2 GHz dual-core, 2 Go de RAM, carte graphique 256 Mo

Texte en français
& voix en anglais

ENCORE UN HÉLICO QUI SE CRASH...

Choplifter HD

Le déterrage de licence est à la mode, et Konami se prend au jeu avec une vieillerie bien sentie : *Choplifter*. Une bonne idée qui tourne court.

EN RÉSUMÉ

Passage à la HD très moyen pour *Choplifter*, qui n'y gagne rien, hormis le minimum syndical graphique. Quelques heures de jeu à réserver aux nostalgiques, et encore.

PLUS

- Une licence (un peu) culte
- HD honnête
- Missions punchy...

MOINS

- ... Mais répétitives
- Manque d'ambition
- Contenu faiblard

VERDICT 12/20

Quand j'étais petit, je voulais faire deux choses de ma vie : journaliste de jeu vidéo (hourra !) ou juge à la Cour internationale de justice (*silence de mort*). J'ai longtemps pensé que cette seconde option – parfaitement farfelue, j'en conviens – me venait d'un sens inné de la justice. Mais non. C'était grâce à *Choplifter*. Sauver des otages en territoire ennemi, violer la souveraineté d'un État voyou au nom du droit d'ingérence... c'est du Kouchner avant l'heure, du BHL en 8-bits !

Raisons et sentiments

Voilà à quoi je pensais en lançant *Choplifter HD*, seul face à mes souvenirs. Fascinant, non ? En fait, non. D'autant que le problème

avec les souvenirs, c'est qu'ils s'accommodent mal de la réalité. Les affreux jojos de InXile Entertainment sont partis d'une bonne intention : relouer le jeu mais en reprendre ses codes et en conserver les bases. Soit un shooter en quasi 2D à l'horizontal. « Quasi », car il est possible de tirer face à l'écran, lorsque les ennemis sont dans la profondeur. Les otages à secourir sont disséminés sur toute la longueur de la map, et il faudra en sauver le plus possible pour faire péter les high-scores. Pour cela, il faut non seulement dézinguer tout ce qui bouge (soldats ennemis, chars, avions de chasse, etc.), mais aussi tenir compte du chrono et du réservoir (l'essence descend vite, surtout si l'on abuse

du boost), sans oublier de surveiller l'état de l'appareil, qui prend très cher sous le feu adverse ! Mais tout ça est mal gaulé. Tout est trop petit (les otages, les ennemis, et même les sous-titres !), trop confus. Les hélicos – on en débloque différents modèles – sont laborieux à manœuvrer. L'action est répétitive, elle bug parfois, et la profondeur de champ n'apporte rien. Ce n'est même pas beau, à vrai dire : les décors sont consensuels et ne servent pas l'action. En fait, *Choplifter* n'a pas bougé. C'était peut-être l'un des souhaits des développeurs (d'autant que Dan Gorlin, le créateur du jeu original, était associé au projet), mais ça tombe à l'eau. Ou alors c'est moi qui ne veux plus être BHL.

MISTER TICK



Paradise étant fermée pour cause d'invasion de zombies, l'aventure se déroule dans la ville de Catharsis.

Il leur a fallu cinq ans pour ce résultat ? Vraiment ?

Genre TPS

Éditeur Akella

Développeur Running with Scissors

Âge conseillé 18+

Site <http://www.runningwithscissors.com/>

Prix Environ 30 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée
Processeur 3 GHz, 1 Go de RAM, carte graphique 128 Mo

Texte & voix en anglais

AUSSI INDIGESTE QU'UN KEBAB AVARIÉ

Postal III

Il paraît que Champ, le clébard des développeurs, est mort entre *Postal II* et *Postal III*. Ça devait être lui qui écrivait les blagues, à l'époque.

La vache, je crois que si j'avais passé les deux dernières heures à couper mes ongles de pieds plutôt qu'à jouer à ce jeu, non seulement j'aurais moins perdu mon temps, mais en plus, j'arrêtera de percer mes chaussettes. Autant les deux premiers *Postal* étaient des purs moments de délire subversif et libre, autant cet épisode nous plonge la tête la première dans un cloaque cradingue. Le sentiment de violence gratuite était auparavant indissociable de la liberté induite par le Free Roaming. Dans *Postal III*, outre le passage à la troisième personne, les missions s'enchaînent désormais de façon dirigiste et imposée, et sont entrecoupées de cinématiques aussi crétines que laides et inutiles. Inutiles, parce que le joueur qui a besoin d'elles pour comprendre le scénario devrait se poser quelques questions au sujet de cette école « spéciale » où il a passé son enfance.

Aussi classe qu'un toucher rectal

Les *Postal* n'ont jamais été très

beaux, mais là, on atteint des sommets. L'utilisation du Source Engine a dû valoir aux designers de Running with Scissors de se faire insulter et battre par Gabe Newell. Les modèles sont raides comme des spaghettis crus, jusqu'à ce que la mort les ramollisse telles des poupées de chiffon. Les missions outrancières s'enchaînent, mais l'impression de « Simpsons did it » s'impose dès que le sosie de Ron Jeremy nous envoie balancer des mouchoirs imbibés de sperme sur les rombières venues fermer son sex-shop. Quant à l'humour, il sent lui aussi le micro-ondé. Fini l'époque

où l'on enfonçait un canon de revolver dans le derrière d'un chat pour le transformer en silencieux vivant. Maintenant, on les collecte pour leur refiler le sida. Non mais sérieusement les gars ! C'est pas drôle du tout, c'est juste immonde ! En plus, votre système de missions à la noix ne me laisse plus le loisir d'aller immoler des passants avant de leur uriner dessus pour les éteindre. Je passe désormais mon temps à remplir des objectifs en tirant de tous les côtés. Une grosse daube, une vraie, comme on en pas vue depuis un bon moment.

SAVONFOU

EN RÉSUMÉ

Les premiers *Postal* n'avaient pas des têtes de porte-bonheur, mais ils offraient un monde où tout était possible, surtout le pire. Running with Scissors nous prive de notre liberté ? Qu'ils aillent se faire voir.

PLUS

- Que...
- ...dalle
- Que dalle, t'entends??

MOINS

- Con
- Moche
- Et même plus libre

VERDICT 02/20



Non, mais sans déconner, cinq ans !?

Genre Aventure / point & click

Éditeur Micro Application

Développeur WizarBox

Âge conseillé 12+

Site <http://www.captainmorgane.com>

Prix Environ 30 euros

Sortie 16 février 2012

Configuration recommandée

2 GHz, 1 Go de RAM,
carte vidéo 128 Mo

Texte & voix en français

GALION SUR PILOTE AUTOMATIQUE

Captain Morgane et la Tortue d'Or

S'il subsistait encore un doute après *Runaway 2*, *Captain Morgane et la Tortu(r)e d'Or* confirme qu'il faut interdire les point & click à base de bestioles à carapace, pour le bien de l'humanité.

EN RÉSUMÉ

Captain Morgane révolutionne le point & click à base de glisser/déposer, de minijeu et d'énigmes évidentes. Ou comment lire une histoire en musclant ses doigts et sans fatiguer ses neurones.

PLUS

- Un voyage sans tracas
- Des autochtones plutôt sympas
- Oncle Eduardo, grandiose

MOINS

- Nous prend pour des idiots
- Accro aux minijeu
- Routinier

VERDICT **08/20**

Parmi tous les paris à la con que l'on peut tenter dans une vie, celui de résumer fidèlement un jeu par une seule de ses lignes de dialogue se révèle vite chronophage. Heureusement, le monde est bien foutu et pour y remédier, il existe désormais *Captain Morgane et la Tortue d'Or*, point & click signé WizarBox. Grand seigneur, le spin-off de *So Blonde* offre même le choix de la réplique, tant la pirate caractéristique et pourtant brune Morgane Castillo nous en a fait de belles durant une quinzaine d'heures. Du théâtral « la mer coule dans mes veines » au précautionneux « j'espère que cela ne va pas abîmer mon beau sabre tout neuf » en passant par un « il vaut mieux être stupide queoutu-

rière », vraiment, on n'en demandait pas tant. D'ailleurs, entre vous et moi, quand Morgane m'a soudain avoué que cela avait « été plus dur qu'[elle] le croyai[t] », après avoir enfoncé un banal clou avec un non moins banal marteau, je n'ai pas franchement fait la maligne. On a beau se croire prêt à tout affronter, quitte à mettre des hamsters dans les congélateurs, en vérité, rien ne peut préparer à cela.

Fille facile

Surtout pas *So Blonde* qui nous avait vendu une pirate téméraire, farouche et plutôt drôle. Faute de quoi on découvre la capricieuse adolescente qu'elle était, et sa manie d'applaudir comme une bécasse à chaque bonne nouvelle. Inégalable, elle n'est toute-

fois pas la seule à faire tache. Tout être humain subit le même sort grâce à une 3D aussi subtilement intégrée dans de mignons décors 2D qu'un Pedobear en plein centre aéré. Une tendance aggravée par des personnages qui ont la bougeotte, s'animant souvent à contretemps. Comme lorsque notre brave Morgane continue ses coucous de la main, alors qu'un prêtre vient d'accepter sa requête. Nous sommes sur Crab Island. Elle exige un témoin pour déterrer un corps. Et tant pis si elle n'a pas encore de pelle. Elle est comme ça, Morgane, impulsive, et chanceuse : il lui en offre une. À cet instant, l'amateur de point & click s'insurgera de tant de facilité. Mais le bois a vieilli et l'objet est inutilisable.



Je suis en train de développer une véritable haine pour les blondes idiotes.

Morgane maîtrise l'art de l'interrogatoire. Malheureusement, elle excelle surtout dans celui de répondre aux questions qui n'avaient pas été posées.



Dans ce jardin, la blonde a débuté une grande histoire d'amour. La brune se contente de fouiller un cabanon.

En guise de tutoriel, vous ferez donc le ménage.

« Tout cerveau normalement constitué opterait bien volontiers pour la grève sans préavis. »

Soulagement. Faudrait pas que cela tombe encore tout cuit. Mais Morgane n'en a que faire. Avant de frapper à la porte, elle a glissé une perche dans son inventaire et la voilà qui s'écrie : « Je trouverai un nouveau manche, comme une perche ! »

Au sabordage !

Face à un tel mépris de ses compétences, tout cerveau normalement constitué opterait bien volontiers pour la grève sans préavis. *Captain Morgane* a prévu le coup et ajouté, au cas où, un journal des quêtes répertoriant les consignes à suivre. Trop bien attentionné, le jeu offre même de faire clignoter les éléments dignes d'interaction dans le décor. À ce rythme, le prochain épisode – avec une rousse comme étendard si

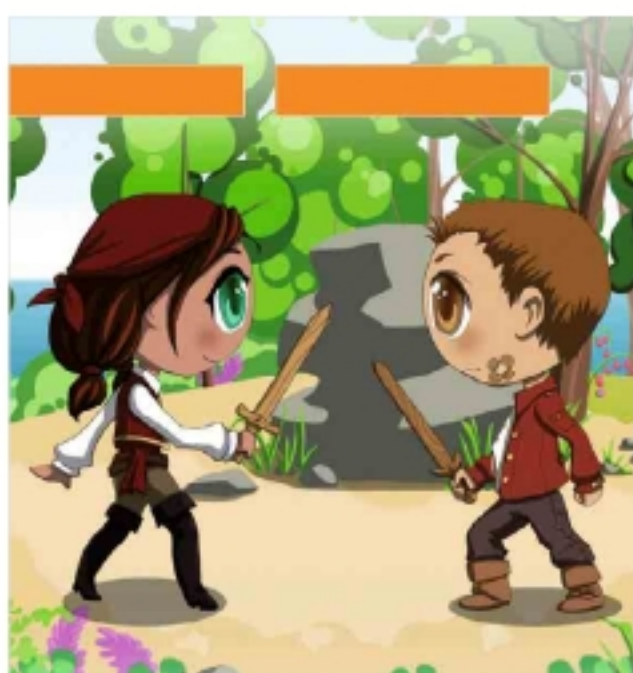
on suit la logique – devrait donc nous épargner de bouger la souris. Et il se pourrait que l'on s'en félicite, car du côté des commandes aussi, Morgane a joué la carte du pénible. Avec une idée de génie : troquer le pointer et cliquer contre un pointer et cliquer et glisser et déposer. Certains ont connu le supplice de la planche pour moins que ça. Et ils ne se payaient pas le luxe d'aggraver leur cas avec d'horripilants minijeu zappables mais bien présents. Pourtant, WizarBox sera épargné. Peut-être pour les qualités du titre : le décor et un sympathique scénario de Steve Ince, auteur sur *Les Chevaliers de Baphomet*, qui fournit à Morgane sont lot de rencon-

tres hautes en couleur et quelques tentatives d'humour pas toujours réussies. Peut-être aussi grâce à une théorie improbable poussant à croire que cette horrible maniabilité n'a qu'un seul objectif : nous glisser dans la peau d'une blonde. Et qu'elle est la première étape d'un plan brillant et bien mené, à base d'homages nostalgiques dissimulés dans tout le jeu, pour nous rappeler que l'on était bien mieux avec la naufragée. Vous y verrez sans doute les signes d'un syndrome de Stockholm. Je vous répondrais qu'il fallait bien occuper mon cerveau pendant la visite guidée.

CAPTAIN BRANCHÉE

Une blague sur Steve Jobs, une triforce posée sur un bureau... Avec *Captain Morgane*, WizarBox n'a pas perdu ses vieilles habitudes et fait toujours dans le clin d'œil. Mais l'agréable lubie est en passe de devenir un dérangeant argument marketing. Plus très subtils dans un jeu qui mâche le travail au joueur, ils perdent en saveur, tandis que Morgane prend soin de nous montrer leur existence. Dommage.

OSEF



Une Sunny se cache dans ce minijeu.



Il existe aussi un mode multi en local, où une équipe salope la pièce, pendant que l'autre nettoie.

Les feuilles mortes se ramassent à la pelleuuuuuu...

Genre Plateforme

Éditeur Hitboxteam

Développeur Hitboxteam

Âge conseillé Tout public

Site <http://dustforce.com/>

Prix Environ 10 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée :
Un bon aspirateur devrait faire l'affaire

Texte en français

IL VIENT FAIRE LÉ MÉNACHE !

Dustforce

Que voilà un bel exemple d'ascension sociale par le jeu vidéo. Après avoir été un vulgaire bout de viande dans *Super Meat Boy*, me voilà brocardé homme d'entretien dans *Dustforce* ! La classe.

EN RÉSUMÉ

Vous avez terminé *Super Meat Boy* une main dans le dos ? *Dustforce* est fait pour vous. Les autres, attention ! Rien que le premier niveau vous paraîtra insurmontable.

PLUS

- Mignon
- Bonnes sensations
- Éditeur de niveau à venir

MOINS

- Progression foutraque
- Souvent frustrant
- N'est pas *SMB* qui veut

VERDICT 14/20

Madame Ragondin, ma prof de biologie en quatrième, ne cessait de l'affirmer lors des conseils de classe : « Mais ce monsieur Kracoukas ! Il aura déjà bien de la chance s'il finit balayeur des rues ! » Du coup, lorsque *Dustforce* est tombé sur mon bureau, lorsque j'ai découvert son univers, je n'ai pas réussi à y voir autre chose que le juste accomplissement d'une prémonition maintes fois répétée : quatre jeunes employés municipaux se retrouvent coincés au milieu d'une série de décors 2D (un laboratoire, un manoir, une forêt), qu'il va leur falloir nettoyer de fond en comble, le tout, en un minimum de temps. Et quel que soit l'avatar choisi, le constat restera le même. L'agencement des différents niveaux, les pièges proposés, cette petite inertie dans les déplacements

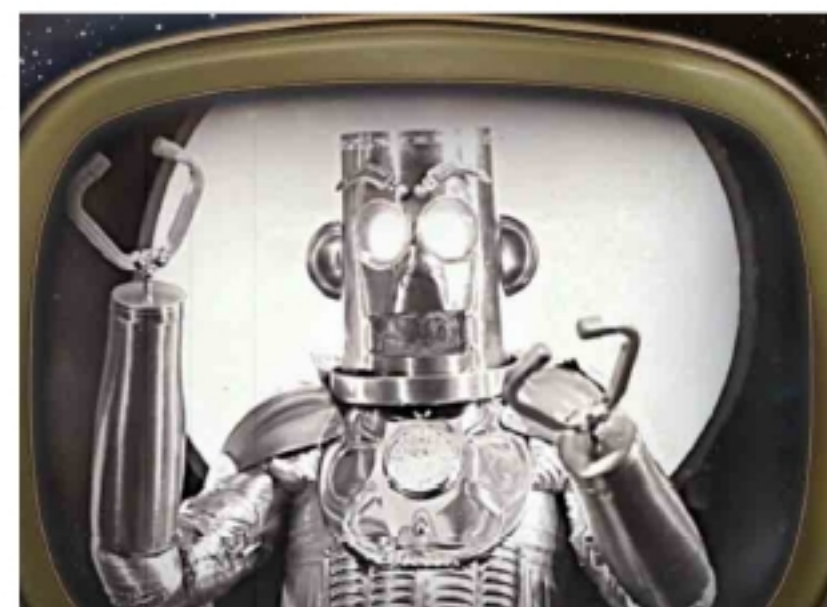
de votre personnage qui vous oblige à des trésors d'anticipation pour ne pas crever 10000 fois... tout dans ce jeu rappelle *Super Meat Boy*. En un peu moins bon, malheureusement. Pourtant, le rendu visuel est plutôt sympa, tout comme la prise en main, et le level design est maîtrisé. Mais la progression, elle, demeure horriblement frustrante.

La poussière, c'est son affaire

Ainsi, alors que *Super Meat Boy* offrait une ribambelle de niveaux, dont la difficulté demeurerait progressive et parfaitement dosée, *Dustforce*, lui, nous met directement le nez dans notre noobitude. Surtout, il s'assure qu'on ne se relève pas pour respirer, en ajoutant trois conditions pour avancer que son concurrent, qui n'était pas vraiment

connu pour sa facilité, ne nous proposait qu'en bonus. 1) Chaque niveau doit être terminé sans que votre personnage n'ait subi un seul coup (oui, il y a des monstres à nettoyer, en plus des pièges à éviter). 2) Il faut dépoussiérer le niveau sans oublier une seule feuille ou une seule particule. 3) Chaque coup de balai incrémente un compteur. Si ce compteur n'est plus alimenté, ne serait-ce que durant quelques secondes, il retombe à zéro, tout comme votre espoir d'obtenir des clés pour les tableaux suivants. Autant vous dire que je suis passé par un paquet de crises de nerf avant de décrocher mes premiers sésames... Pour finalement lâcher l'affaire. Comme quoi, la limite entre prise de tête jouissive et frustration n'est pas si facile à trouver.

KRACOUKAS



Les trajets et les types d'ennemis changent de plus en plus souvent. Faire pivoter les défenses est une nécessité.

Pensez à réparer et upgrader vos tourelles, ça peut servir.

Genre Tower Defense

Éditeur Futuremark
Games Studio

Développeur Futuremark
Games Studio

Âge conseillé 7+

Site : <http://www.unstoppablegorg.com/>

Prix Environ 10 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée
CPU 2 GHz, 1 Go de RAM,
Carte vidéo 256 Mo

Texte & voix en anglais

COMPLÈTEMENT SUR ORBITE

Unstoppable Gorg

Je n'aurais pas dû rigoler quand les auteurs du très ambitieux *Shattered Horizon* ont annoncé qu'ils planchaient sur un vulgaire Tower Defense. Ils l'ont mal pris, et ont réussi leur jeu.

EN RÉSUMÉ

Avec ses tours en orbite et son système de points de recherche, *Unstoppable Gorg* renouvelle suffisamment le Tower Defense pour nous fournir un délire 50's attachant et bien pêchu.

PLUS

- Les emplacements reconfigurables
- L'esthétique SF des 50's
- Bonne durée de vie

MOINS

- Une seule stratégie à chaque niveau
- Malgré tout un peu répétitif
- Über difficile sur les derniers niveaux

VERDICT 15/20

Les années 1950 avaient une vision assez candide de la science-fiction, faite d'héroïsme et de décors en carton, où la vie de leurs soucoupes volantes ne tenait qu'à un fil de pêche tendu par Ed Wood. *Unstoppable Gorg* s'inspire goulument de ce cinéma d'exploitation post Hiroshima un peu minable, que je vous enjoins de découvrir, ne serait-ce que pour prouver que vous êtes des gens de goût. Les cinématiques sont tournées avec de bons acteurs sommés de surjouer comme des mauvais, dans une pénurie de moyens absolument affolante. Passé cette mise en bouche rafraîchissante et rétro, le jeu en lui-même réinvente en grande partie les codes du Tower Defense, un genre que j'ai personnellement

tendance à trouver un peu trop statique.

Plan 9 From Outer Space

Il s'agit toujours de disposer des tourelles sur des emplacements situés sur le chemin des envahisseurs. Emplacements qui, pour une fois, ne sont pas fixes. Ils sont situés sur des orbites que l'on peut faire tourner autour de la station spatiale qu'il faut protéger. Cela permet de réorganiser sa défense en fonction de la menace. En effet, toutes les tourelles n'ont pas les mêmes effets et doivent être affectées à un ennemi spécifique. Les mitrailleuses à haute cadence de tir sur les rapides soucoupes Gorg, les missiles sur les grille-pains blindés Sunbots, et les armes à énergies sur les cerveaux flottants de la reine

Sereia. Grâce à cette simple innovation, *Unstoppable Gorg* s'autorise ainsi un rythme bien plus soutenu que celui de ses concurrents. Autre subtilité : un même emplacement peut soit être immédiatement rentabilisé avec une tourelle, soit être squatté par une station de recherche qui va remplir une barre en continu. Chaque fois que cette barre est pleine, elle débloquent un point de recherche qui peut être investi lors du prochain briefing pour augmenter la puissance des pétoires disponibles. Le studio Futuremark remporte donc son pari, mais son titre laisse peu de place à la créativité : pour chaque mission, il n'existe souvent qu'une seule configuration gagnante qu'il faut trouver par tâtonnement.

SAVONFOU



FREE 2 PLAY 82
Jouer gratis, ça vous branche ?
Nous aussi. Ça se passe ici avec,
ce mois-ci, *Star Trek Online*.

ÉDITO

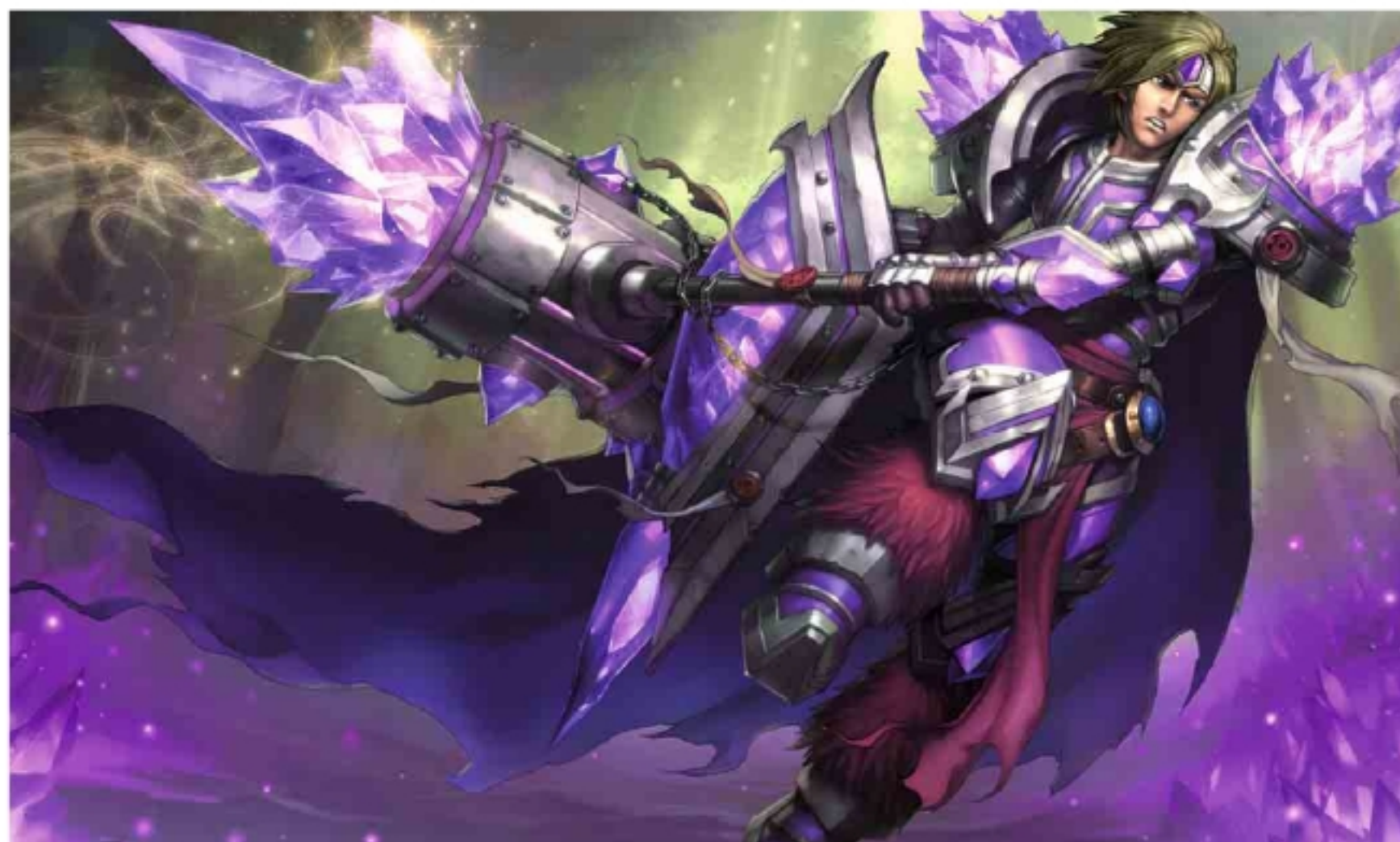
PAR MISTER TICK

L'âge de raison

Je sais bien ce que vous vous dites. « Encore WoW ? Non mais ils vont arrêter les mecs ou quoi ? ! » Sachez, chers amis, qu'il y a deux choses avec lesquelles on ne plaisante pas à *Joystick* : le pâté en croûte – attention à la texture de la pâte si vous la pétrissez trop – et *World of Warcraft*. Ne comptez pas sur moi pour passer à côté l'anniversaire (7 ans) du cultissime MMO de Blizzard ! Le 11 février 2005, j'étais dans les starting-blocks. J'avais potassé le hors-série Joy, j'étais prêt : ce serait un Tauren Druide, sur un serveur PvP. La soirée arrive, mes potes se branchent. Le premier me vante l'Alliance et me dit qu'il veut un Elfe (consternant...) Le second me parle de ses expériences douloureuses en PvP sur d'autres MMO, il veut jouer peinard. Ni une ni deux, pas le temps de réfléchir et me voilà déguisé en gnome voleur sur un royaume PvE. La lose. Heureusement, après quelques heures de lobbying intensif – « mais qui m'a collé des noobs pareils ? ! » – retour à la raison : ce sera Sargeras pour mon Tauren Druide. 7 ans ! Ça en fait, des marques du fauve.

DÉJÀ 7 ANS ET TOUJOURS
QUELQUES DIFFICULTÉS
POUR S'EXPRIMER...

LOL STÉ WAWA FO
TE SPÉ FURY
PR LEVELER
T VRÉMAN 1 NOUB
PTDR XD LOL
MDR ^^ XD



Riot Games ■ Piratage

Le patron de *LoL* n'a plus envie de rire

À *Joystick*, il y a deux choses avec lesquelles on ne plaisante pas : le sauté de porc aux lentilles – il faut parfois rajouter de l'eau car les lentilles ont tendance à la boire et à gonfler – et *League of Legends*. Alors quand Brandon Beck, le patron de Riot Games, monte au créneau, on l'écoute, et plutôt deux fois qu'une. Et ce qu'il dit, notre bon Brandon, c'est que la loi SOPA (« Stop Online Piracy Act ») est mauvaise et qu'il faut la combattre. Bon sang, mais de quoi parle-t-on ? [Mode juridique, ON] Actuellement étudiée par le Congrès américain, la loi SOPA – complétée par le dispositif PIPA (« Protect IP Act ») – a pour objectif de mieux protéger les œuvres contre toute exploitation illégale. Oui, nous parlons de piratage. Un objectif que ne remet pas en cause Brandon Beck, qui « soutient tout effort légitime en ce sens ». Ce qu'il dénonce en revanche, c'est la manière dont cette loi entend lutter contre le piratage. Car sous

couvert de vouloir atteindre les sites basés à l'étranger – le nœud du problème – hébergeant les copies pirates, la loi SOPA prévoit de mettre en cause la responsabilité juridique de tout intermédiaire dès lors qu'il « s'engage dans, permet ou facilite » la contrefaçon. Voilà qui est très vague, d'autant que les intermédiaires potentiels sont nombreux : Facebook, Twitter, Google, Flickr, YouTube, Wikipédia (qui a fait grève le 18 janvier en signe de contestation !)... tous peuvent être mis en cause et tous dénoncent les effets désastreux que pourrait avoir cette loi sur la liberté de parole sur le Net. [Mode juridique, OFF]. Et le rapport avec *League of Legends*, nous

direz-vous ? Il est indirect. Comme le résume Brandon Beck, « cette législation menace tout site Internet présentant du contenu généré par les utilisateurs ». Quid des vidéos de joueurs si YouTube doit fermer ? Et des discussions enflammées autour d'un mojito virtuel si des forums sont mis en cause ? Réponse dans les semaines à venir, le Congrès débattant actuellement de la loi SOPA.

« Ce qu'il dénonce, c'est la manière dont cette loi entend lutter contre le piratage. »



MODS 83

Les mods pour *Skyrim*, c'est par là. Faites votre marché, il y en aura pour tout le monde !



TRY AGAIN 84

Des pierres, des arbres, du sable, mais surtout des cubes. Bienvenue dans *Minecraft*.



AU SECOURS 86

Petit retour sur *Battlefield 3*, histoire de ne pas être totalement ridicule sur le champ de bataille.

Star Wars : The Old Republic ■ Oh oui, mets-moi à jour...

QUOI DE NEUF, DOC ?

Comme prévu, les affamés du loot ont mangé tout cru *Star Wars : The Old Republic*. Au bout d'une petite semaine, on croisait des speeders à la pelle, et il n'a pas fallu 15 jours pour que les items level 50 fleurissent sur l'hôtel des ventes. Bref, les gros joueurs n'ont fait qu'une bouchée du solo, aidés par une progression au calibrage douteux (les levels passent si vite qu'il faut parfois zapper des planètes) et des objectifs annexes trop bien payés (missions en vaisseau, PvP). Bref, il fallait du neuf et c'est la mise à jour « Soulèvement des rakgoules » qui s'en est chargée. Au programme : une zone litigieuse (le siège de Kaon, en modes normal et héroïque) et une opération (Palais de Karagga, à 8 ou 16 en difficulté normale, héroïque ou cauchemar), soit ce qu'il faut de défis PvE pour calmer les plus



excités... disons quelques jours. D'après Electronic Arts, la mise à jour 1.1 « ouvre la marche d'une longue série de mises à jour régulières venant étoffer le contenu du jeu ». On l'espère. En attendant, « Soulèvement des rakgoules » corrige aussi pas mal de bugs et apporte des améliorations tant sur le fond (bracketing level 50 pour les zones PvP) que sur la forme (merci l'antialiasing).

Diablo III ■ L'argent ne fait pas le bonheur

La couleur de l'argent

On ne sait toujours pas quand il sort, mais *Diablo III* n'en finit plus de faire l'actu. La petite dernière ? En Corée du Sud, Blizzard a dû supprimer l'option « argent réel » de son hôtel des ventes (pour rappel, il sera possible d'acheter et de vendre des items

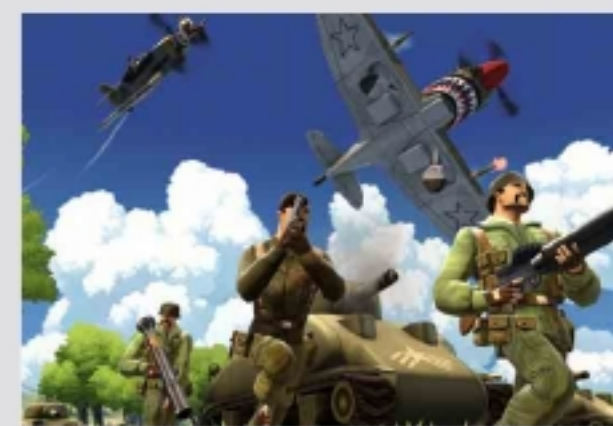
contre des euros sonnants et trébuchants) pour autoriser une classification du jeu. Sinon, *Diablo III* y aurait été considéré comme un jeu d'argent ! Ce qui, quand on imagine ce qu'il va rapporter à Activision Blizzard, n'est pas tout à fait faux...



BRÈVES

Le(s) million(s) !

Electronic Arts se positionne sur le Free 2 Play. *Battlefield Heroes*, *Need for Speed World*, *Battlefield Play4Free*, *Dragon Age Legends*, *BattleForge*, *Lord of Ultima*... autant de jeux au succès inégal – les deux premiers totalisent 80 % des comptes – mais qui permettent à l'éditeur d'annoncer 25 millions de joueurs actifs.



Wakfail...

Pendant qu'on se marre, Ankama met les dernières touches à *Wakfu*, le MMO de l'impossible. En développement depuis... depuis... depuis trop longtemps, *Wakfu* devrait être lancé en février. On saura enfin si le titre – dont on peut au moins reconnaître l'ambition – vaut une telle attente et, probablement, de tels investissements.



Lui aussi !

Autre MMO prévu dans les semaines à venir, voici *TERA*, qui devrait débarquer le 3 mai. Voilà un titre à qui l'on souhaite le plus grand bien pour au moins deux raisons : sur le fond, il promet du changement, et pas cette espèce de ronronnement post-*WoW* qui touche la concurrence. Et sur la forme, il est sublime !



FREE 2 PLAY

Je dédie cette page à un ancien compagnon d'armes, qui m'avait fait jurer que jamais plus on ne laisserait passer un papier sur *Star Trek Online* dans ce magazine. Désolé, Sundin... C'était plus fort que moi. PAR KRACOUKAS



Heghlu'meH QaQ jajvam

Vous vous demandez sans doute ce que signifie cet ignoble amas de voyelles et de consonnes qui sert de titre à mon encadré ? C'est du Klingon, et ça signifie : ressers-moi des lentilles, esclave ! Un titre, qui, rédigé en bon français, tomberait un peu à plat. Mais en Klingon, et sachant que l'on va parler du passage en Free 2 Play de *Star Trek Online*, il prend tout son sens. Non ? Bah, ce n'est pas bien grave. Ce qu'il faudra retenir, de toute façon, c'est surtout que ce changement de modèle économique est une réelle bonne occasion d'essayer un MMO futuriste qui a plutôt bien mûri, sur le fond comme sur la forme, depuis sa sortie, début 2010. Citons par exemple l'intégration de la Forge, ce système de création de contenu qui permet au joueur de construire ses propres missions, pour les proposer ensuite à la communauté (je puis



vous assurer que certaines sont réellement de petits bijoux d'innovation), ou la refonte complète des combats au sol, une phase de jeu qui propose maintenant un gameplay style TPS tactique très agréable, au regard des affrontements brouillons du début. Rondelle de citron sur le mojito, et contrairement à la politique opérée par de nombreux MMO dits « Free 2 Play », *STO* prend le parti d'ouvrir la totalité de son jeu sans restriction, la partie payante se résumant aux achats dans la boutique en ligne (présente depuis le démarrage du jeu) et à quelques options largement optionnelles. Terminons en ajoutant que *STO* supporte depuis peu les API DirectX 11, ce qui devrait améliorer son rendu visuel de... Oui, d'accord, c'est vrai, de pas grand-chose... En même temps, c'est gratuit, alors il serait de bon ton d'afficher un peu plus d'humilité et de gratitude !

Jagged Alliance Online

Jagged Alliance se voit gratifié de deux adaptations. La première se trouve être une reproduction fidèle (comprenez moche et datée) de *Jagged Alliance 2*. Et la seconde propose de revivre les aventures trépidantes d'un groupe de mercenaires à travers un webgame plutôt sympathique et, aussi étrange que cela puisse paraître, bien plus joli que son alter ego en version standalone. Le principe reste immuable : on dispose d'un camp de base où l'on peut recruter, équiper et préparer des troupes, et d'une carte du monde regroupant diverses missions : rechercher une cible, nettoyer une zone, protéger une personnalité, et j'en passe. Une fois largué en terrain ennemi, on passe de la gestion au combat, en tour par tour. L'ensemble se montre un peu figé pour le moment, mais convaincant, sachant qu'il s'agit d'une version bêta fermée, donc encore sujette à moult modifications.



Forge of Empires

À première vue, *Forge of Empires* semble aussi sexy qu'un expert-comptable en chemisette. En prenant du recul... bah non, c'est pareil. Browser game en 2D reprenant les recettes d'*Age of Empires* ou de *Civilization*, la production d'InnoGames est taillée pour le joueur « casual mais pas trop ». Au programme, on reprend toutes les mécaniques des œuvres susdites en les simplifiant un poil, et on habille le tout d'un rythme très très lent, de manière à ce que le joueur normalement constitué se sente obligé de passer à la caisse pour donner un coup de boost à son développement. À essayer si vous êtes à la retraite, ou au chômage.

MODS

Les moddeurs n'ont pas attendu le *Creation Kit* de *Skyrim* pour s'en donner à cœur joie. Les expérimentations pleuvent depuis la sortie du jeu, certaines géniales, d'autres moins. Petit tour d'horizon... **PAR MISTER TICK**



SkyUI

Il est plus ou moins admis que si l'interface de *The Elder Scrolls V : Skyrim* fonctionne bien sur consoles, elle ne rencontre pas un franc succès auprès des joueurs PC. Non, ne niez pas, Kracoucas m'a tout raconté. Forcément, il était couru d'avance que parmi les premiers mods viendraient poindre quelques essais en la matière. Certains se sont loupés, d'autres pas. Voyez ce *SkyUI* ! Les loulous à l'origine du projet ont ajouté des icônes pour mieux catégoriser les objets, créé une navigation en onglets, rétréci les polices, conçu un système de recherche par mot-clé performant... Du beau boulot, donc, net et sans bavure. Avec *SkyUI*, redécouvrez les joies de la navigation intuitive, le bonheur de s'enfoncer dans les méandres de menus enfin amicaux. Bref, prenez du plaisir, les amis ! En revanche, profitez-en pour jouer au clavier/souris, parce que si c'est pour brancher un pad 360, ça n'était vraiment pas la peine de râler.

Site : <http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=3863>

Tourne sur : The Elder Scrolls V : Skyrim

DÉVELOPPEMENT 100%



Skyrim Online

Un nom qui laisse rêveur, pour un projet qui a du mal à avancer. L'objectif : créer un simili-MMO sur les bases de *Skyrim*. Rien que ça ! Des serveurs et go : quêtes en coopération, PvP, commerce... tout y est, ou en tout cas, tout y sera si l'équipe va au bout de son projet. Pour le moment, *Skyrim Online* ressemble plus à un embryon. Le mod existe, il est téléchargeable, mais ses fonctions sont limitées : les autres joueurs apparaissent en guenilles, avec le skin de base, et il n'est possible que de discuter. C'est un début. L'équipe en charge de *Skyrim Online* attend beaucoup du *Creation Kit*, pas encore sorti à l'heure où j'écris cette bafouille. Cela dit, comme souvent dans ce genre de projet, l'équipe semble surtout manquer de bras et de moyens pour aller au bout de ses ambitions. Bref, à suivre, en attendant que Bethesda ne se décide à sortir son *The Elder Scrolls Online*. Gros warning : si il vous prenait l'envie d'essayer *Skyrim Online*, pensez à sauvegarder vos fichiers. Oui, avant.

Site : <http://skyrim-online.com/>

Tourne sur : The Elder Scrolls V : Skyrim

DÉVELOPPEMENT 20%



Quality World Map

Là, c'est une question de philosophie. Préférez-vous une carte old school, type parchemin, ou la Google map de *Skyrim* ? Dans *Quality World Map*, vous avez le choix. Sympa. Mais c'est surtout une question de fond : êtes-vous du genre à aimer vous perdre dans la nature, ou plutôt à suivre la route au panneau près ? Dans le second cas, *QWM* est fait pour vous. Bande de flemmards.

Site : <http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=4929>

Tourne sur : The Elder Scrolls V : Skyrim

DÉVELOPPEMENT 100%

Skyrim HD

Difficile de ne pas finir sur un mod graphique, tant ils fleurissent. Ça sera *Skyrim HD*, mais il y en a beaucoup d'autres, souvent de bonne facture mais parfois très gourmands. Celui-ci est réussi, et très convaincant, à condition d'apprécier les couleurs soudainement plus flashy du jeu...

Site : <http://www.skyrimnexus.com/downloads/file.php?id=607>

Tourne sur : The Elder Scrolls V : Skyrim

DÉVELOPPEMENT 100%



Minecraft ■ De briques et de broc

Pour un cube de plus

Retour
sur le jeu
phénomène
de 2010,
2011 et
sûrement
2012!

Minecraft a fait son petit bonhomme de chemin et est toujours aussi présent dans le palmarès des jeux Web. Phénomène de mode, ou réelle addiction à un jeu profond et bourré de possibilités ?

Minecraft. Tout le monde n'a plus que ce mot-là à la bouche. Même Google le place en haut des mots les plus recherchés sur la Toile. Mais *Minecraft*, c'est quoi déjà ? C'est le petit jeu événement de 2010 qui a bouleversé tout un panel de joueurs qui ont su faire fi de ses graphismes agressifs pour se plonger dans une ambiance originale et prenante. C'est aussi un homme profondément passionné, Markus Alekej Persson, alias Notch, qui a su créer un concept détonnant, véritable mesclun de bonnes idées, pourtant si simples à la base. *Minecraft* s'est tout d'abord offert à la découverte des curieux dans une version bêta, relativement dépouillée. La version payante proposant déjà bien plus de contenu. Puis le jeu de notre ami suédois s'est étoffé au fil des mois pour sortir en version 1.0 à la fin de l'année 2011, trouvant par là-même son prix définitif de 19 €90. Cette version, non pas ultime car on imagine bien que le jeu ne cessera d'évoluer vers plus de profondeur, apporte une refonte assez conséquente, plus complète, plus accessible, plus maniable... L'occasion de se replonger dans ce mini phénomène du jeu indé.

et à le décorer à sa sauce. Cherchant heure après heure de nouvelles sources de craft. Car *Minecraft*, c'est aussi un jeu d'exploration. Chaque nouvelle découverte d'items vous apprendra à crafter un nouvel élément utile. Il faut être ingénieux et surtout logique pour associer les composants nécessaires aboutissant à la création d'un nouvel objet. Couper un arbre vous donnera du bois, celui-ci pouvant être transformé en échelle, en chaise ou en coffre. Ceci n'étant qu'un exemple très basique du craft. *Minecraft* mise d'ailleurs beaucoup sur la créativité et l'imagination du joueur ravi de voir ses idées les plus loufoques prendre forme.

Vers l'infini et au-delà

C'est d'ailleurs de l'implication du joueur que ce petit jeu tire sa plus grande force. On pourrait dire en quelque sorte que *Minecraft* se contente de fournir les outils et que ce sont les joueurs qui font le reste. Au final, c'est eux qui construisent leur propre jeu. *Minecraft* a l'intelligence de nous offrir la matière première, sans nous enfermer dans un carcan. Le joueur est libre à tout moment de réaliser ce qu'il veut. Construire

Dans la poche

Minecraft c'est aussi une application iPad, iPhone, Android et consorts. Fort de son succès sur PC, le jeu de briques a voulu se faire une place bien au chaud dans le domaine des smartphones. Plus petit, moins riche et surtout occultant quasiment tout son système de craft afin de tenir dans un format de poche, *Minecraft* version Pocket s'est quelque peu fait boudier par les fans l'ayant connu derrière un clavier. Mojang, la société de développement de Notch, s'est alors empressée de communiquer qu'elle apporterait un patch correctif pour habiller sa version mini d'un contenu plus étoffé. Comme quoi, le succès dépend de facteurs très précis et est très difficile à répéter, même avec un concept impeccable à la base. Ceci dit, on n'a pas trop de souci à se faire quant à la survie du titre qui peut très bien se passer de surfer sur la vague smartphone. Sa suprématie sur le PC est déjà assurée pour un bon bout de temps.

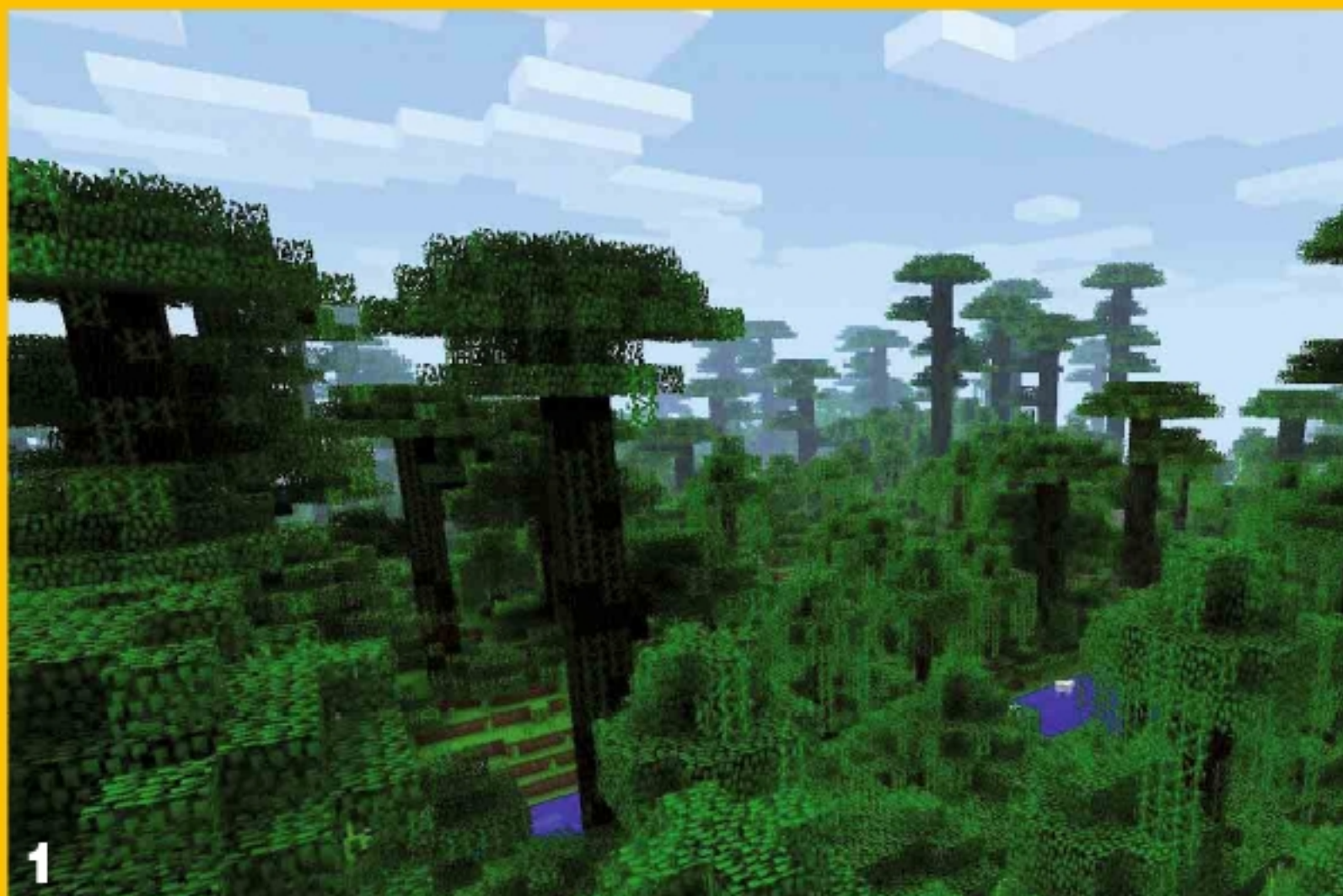
« Notch a par ailleurs promis qu'il
garderait toujours un œil sur le jeu. »

Pas si simple que ça

Minecraft, à la base, c'est un concept tout bête. Un bac à sable géant proposant de faire à peu près tout ce que l'on veut et offrant la possibilité de s'adonner à ses délires les plus fous. Une seule limite : l'imagination, et les outils mis à disposition. Le gameplay se compose d'un « dig and drop » classique. Le joueur creuse et puise les richesses du sol nécessaires à la construction d'édifices. Il peut également récolter des matières premières sur la faune et la flore environnante. Car le premier but dans *Minecraft*, c'est de survivre. Ce petit monde généré aléatoirement se montre vite hostile quand la nuit tombe. Les monstres envahissent les prairies si paisibles et n'auront de cesse de vous harceler jusqu'au lever du jour. Le joueur apprendra vite à construire un abri, puis à l'étoffer, à l'agrandir

son ambiance, ses édifices, ses armes, et forger l'espace autour de lui pour qu'il corresponde à l'univers qu'il a envie de fouler. La version 1.0 a su revitaliser les imaginations en proposant pas mal de petites rectifications et apports permettant de rendre cet univers encore plus vivant. Ainsi, l'ajout de petits éléments propres au craft ont fait leur apparition. La laine repousse sur les moutons, les arcs peuvent être enchantés, etc. Notch a par ailleurs promis qu'il garderait toujours un œil sur le jeu, ne cessant d'apporter son lot de modifications et de retouches pour un meilleur confort. On peut également compter sur la communauté bien en place pour offrir tout un tas de mods délirants et inventifs. Tant que le joueur saura faire preuve d'imagination, *Minecraft* aura de beaux jours devant lui.

LEEPSHA



1 - De la jungle luxuriante à la plage déserte en passant par les volcans en éruption, tous les terrains sont représentés.

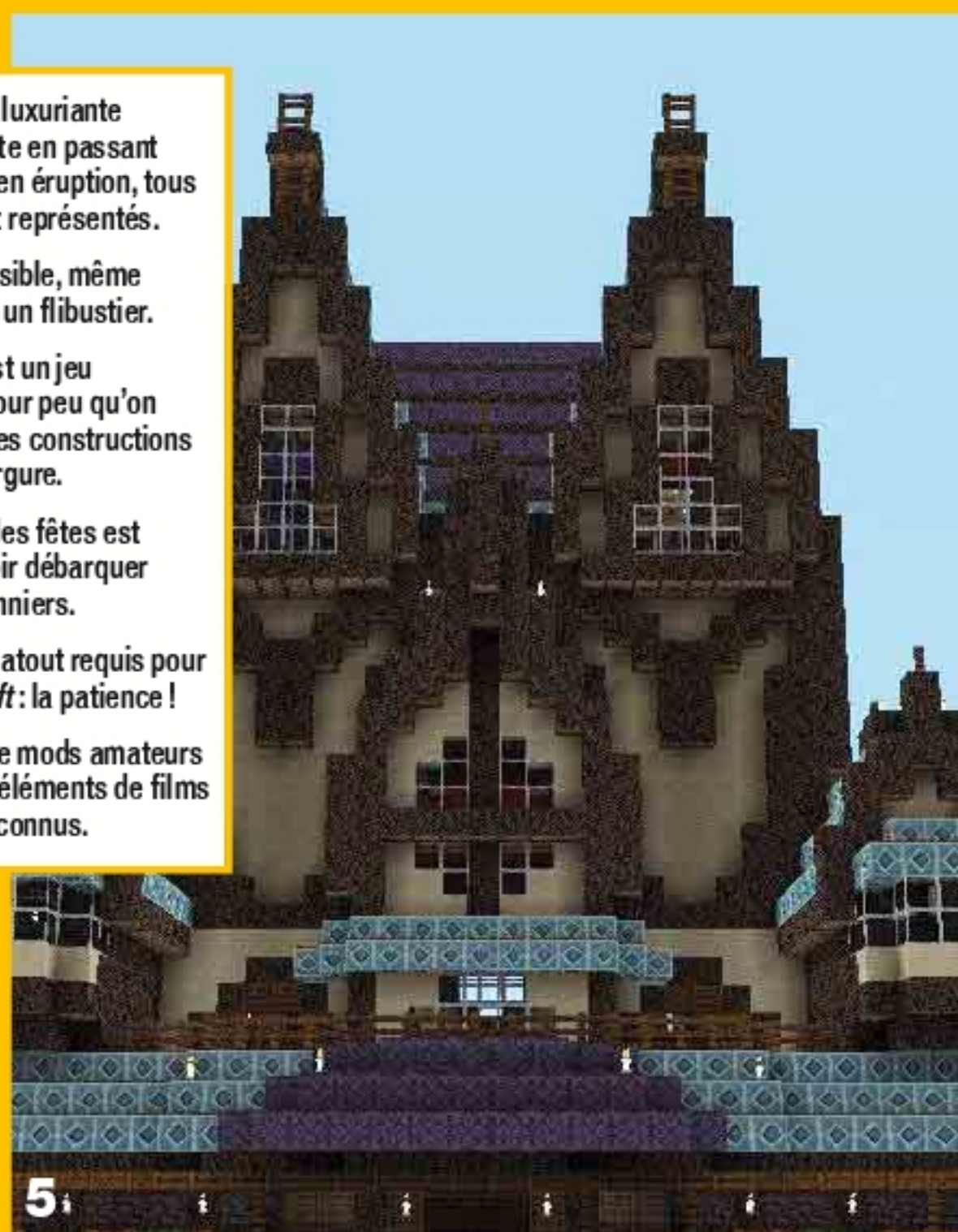
2 - Tout est possible, même se prendre pour un flibustier.

3 - *Minecraft* est un jeu chronophage, pour peu qu'on se lance dans des constructions de grande envergure.

4 - La période des fêtes est l'occasion de voir débarquer des mods saisonniers.

5 - Le principal atout requis pour jouer à *Minecraft* : la patience !

6 - Beaucoup de mods amateurs reprennent des éléments de films ou de jeux bien connus.



Battlefield 3 ■ Un article qui me vaudra le Goncourt

Réalisé en partenariat avec



L'art français de la guerre

Tout joueur de *Battlefield 3* le sait. Il existe une sorte de plateau ardu à franchir. Ce fameux moment où l'on réalise que l'on ne sait ni piloter, ni optimiser notre escouade et notre équipement. N'ayez pas peur, avec la Easy Team on va vous aider, et ça ne vous ferra (presque) pas mal.

Avant de lire goulûment ces deux pages, je vais m'assurer que nous parlons tous le même langage. Les cartes de *Battlefield 3* et de son extension *Back to Karkand* proposent des maps que l'on divise en trois catégories. Les Infantry Maps, où seuls des fantassins s'affrontent (comme Opération Métro, la carte la plus jouée). Les City Maps, plus ouvertes,

avec des véhicules terrestres et parfois un hélicoptère de reconnaissance en vadrouille (Pic de Damavan, Traversée de la Seine...). Et enfin les Air Maps, dont la taille permet de sortir en grandes quantités les chars, les chasseurs et autres hélicoptères d'attaque. Ceci étant dit, enchaînons avec l'utilisation des quatre classes.

SAVONFOU



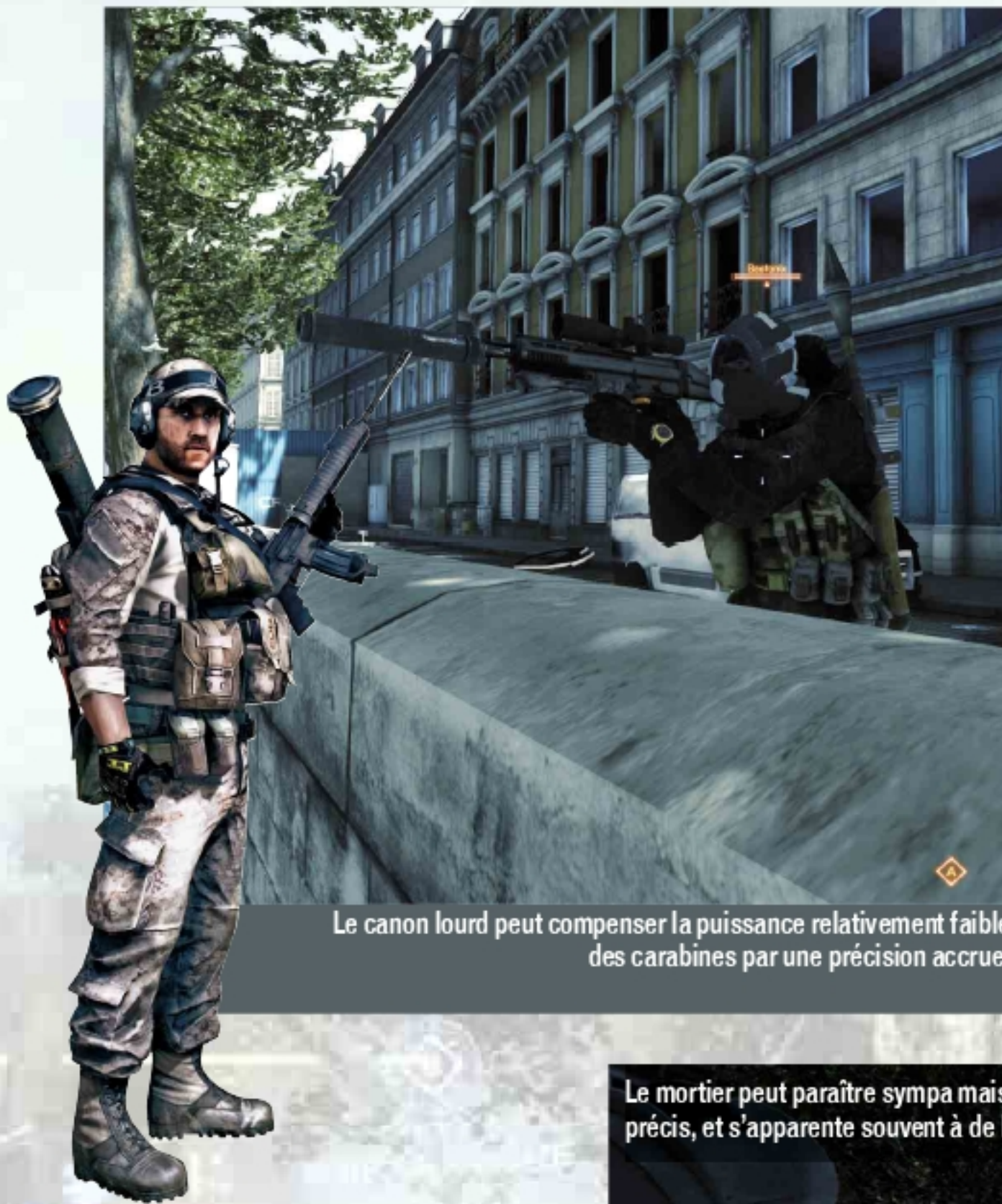
Sans missiles ni leurres, les premières victoires en avion sont de vrais chemins de croix.

■ Kit Assaut

RÔLE L'Assaut est un peu la divinité hindoue de *Battlefield 3*, tuant d'une main et soignant de l'autre. D'un côté, les fusils d'assaut offrent le bon compromis entre la puissance et la précision pour constituer les armes les plus meurtrières. Notez toutefois qu'il existe bien évidemment plusieurs cas de figure où les autres armes sont plus efficaces. De l'autre, l'Assaut est aussi équipé de trousse de secours et de défibrillateurs pour soigner ou faire revivre les camarades tombés au combat.

ÉQUIPEMENT La question de l'équipement va déterminer ce que vous voulez faire pendant la partie. Soit vous êtes un Assaut entièrement médical avec trousse de secours et défibrillateur, auquel cas les atouts Sprint ou Anti Eclat sont de bonnes idées. Soit vous êtes un gros bourrin qui remplace la trousse de soin par un lance-grenade M320, et alors l'atout Grenade est votre ami.

PLACE DANS L'ESCOUADE Que ce soit pour soigner, ressusciter ou lancer ses grenades, l'Assaut doit se tenir un peu en retrait par rapport à ses coéquipiers.



Le canon lourd peut compenser la puissance relativement faible des carabines par une précision accrue.

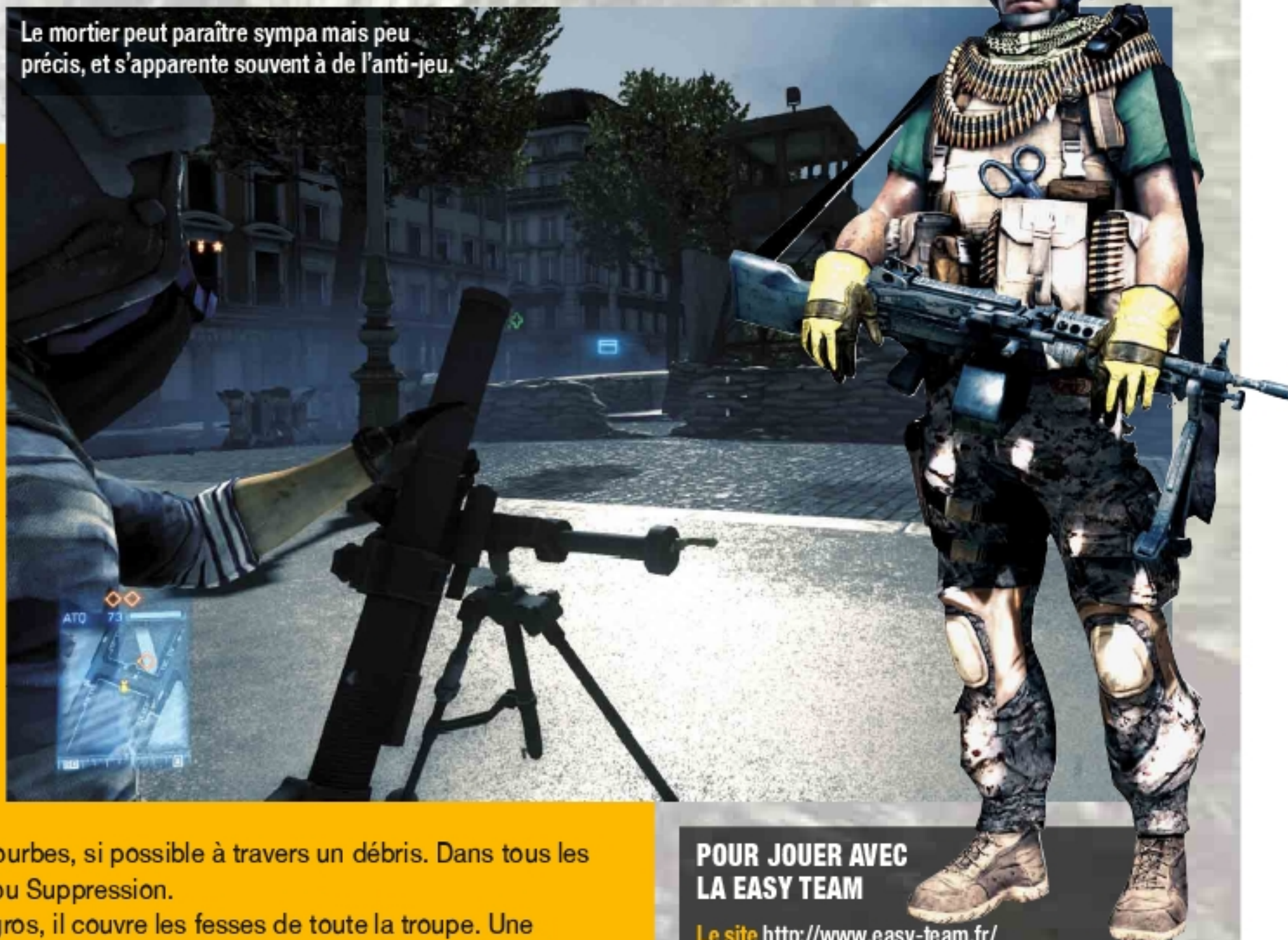
■ Kit Ingénieur

RÔLE Son rayon à lui, c'est tout ce qui vole, flotte, et surtout roule. Il est équipé à la fois pour détruire et réparer les véhicules. Il est le plus sollicité sur les cartes ouvertes, mais peut avoir son utilité sur des cartes typées infanterie ou des cartes urbaines.

ÉQUIPEMENT Selon le joujou que vous voulez casser, vous vous équiperez en lance-roquette (RPG, SMAW) ou en missiles sol-air (Stinger, Igla). Sur une Infantry Map, le lance-roquette peut servir d'arme antipersonnel. Vous pourrez également prendre le contrôle de deux petits robots pour assister vos coéquipiers tout en restant à couvert. L'amélioration Explosif est une très bonne option pour cette classe.

PLACE DANS L'ESCOUADE Dans un char, mais en tant que mitrailleur, et non pas au poste de pilote. L'Ingénieur pourra descendre pour réparer ce tas de ferraille. Idem pour l'hélicoptère de reconnaissance. En deuxième ou troisième passager, il rend ce véhicule très difficile à descendre.

Le mortier peut paraître sympa mais peu précis, et s'apparente souvent à de l'anti-jeu.



■ Kit Soutien

RÔLE Plutôt défenseur dans l'âme, le Soutien est à l'affût d'endroits où poser délicatement le trépied de sa mitrailleuse. Il est également celui qui ravitaille en munitions les membres de son équipe et qui les... soutient (tiens, tiens, coïncidence ? Je ne crois pas) à l'aide de claymores, C4 et mortiers.

ÉQUIPEMENT Le mortier est largement surévalué sur les serveurs, et surtout utilisé de manière abusive. Soyez de vrais hommes, et faites sauter les chars au C4, et puis posez les claymores dans des endroits bien fourbes, si possible à travers un débris. Dans tous les cas, prenez l'amélioration Explosif ou Suppression.

PLACE DANS L'ESCOUADE En gros, il couvre les fesses de toute la troupe. Une escouade qui avance groupée peu se faire annihiler par un contournement, sauf si ledit contournement finit dans l'explosion d'une claymore. De même, poser du C4 à un endroit stratégique (drapeau, MCOM) peut en faciliter la couverture, même si la meilleure utilisation du C4 reste de le coller sur un char.

POUR JOUER AVEC LA EASY TEAM

Le site <http://www.easy-team.fr/>

Le Mumble Easy Team

Les serveurs [FR] Easy-Team 800 tickets // NO RULES // Fast Vehicles
[FR] Easy-Team B2K ONLY // Mix Conquest - Rush // No Rules



Kit Éclaireur

RÔLE Une classe anti-teamplay, que beaucoup associent au camping et au fusil de sniper, mais qui peut faire beaucoup plus. Son marqueur laser permet à l'Ingénieur ainsi qu'aux armes à verrouillage laser de tirer plus loin et sa balise de respawn peut aussi servir à toute la famille.

ÉQUIPEMENT Les fusils de précision servent surtout sur les Air maps et sur certains spots des City Maps. Pour ces dernières et les Infantry Maps, privilégiez les armes de défense personnelle (UMP 40, PP-2000) ou les fusils à pompe qui font du hachis dans les couloirs du métro. Dans les Air Maps, le marqueur laser est un énorme atout pour vos Ingénieurs. Si vous savez vous en servir intelligemment, il est possible de nettoyer le ciel (voir l'encadré sur la destruction de chars/véhicules aériens pour plus de précisions).

PLACE DANS L'ESCOUADE L'Éclaireur n'a pas vraiment sa place dans une escouade mobile. Il vaut mieux constituer des escouades entièrement dédiées au sniping et au verrouillage de cibles.



Lâchez le drone, montez dessus et... atteignez des sommets inaccessibles.

LE JOUEUR, CET ÊTRE SOCIAL (OU LA MINUTE COPINAGE)

Ce dernier encadré est le plus important. Pour réellement progresser, il FAUT échanger avec d'autres joueurs. Et peu importe que ce soit par Mumble, TeamSpeak, ou par pigeon voyageur. Répartir les rôles ou faire circuler les informations sur la position des ennemis est alors bien plus facile. Un exemple simple : comment être sûr que vous ne risquez pas votre peau pour rien en marquant un hélicoptère au laser, si votre coéquipier ne vous a pas prévenu qu'il avait une Javelin dans son caleçon ? Or ça tombe bien, les braves garçons qui m'ont aidé à faire cette aide de jeu sont là pour vous accueillir sur leurs serveurs (de jeu ou Mumble). N'hésitez pas, ils ne mordent qu'après 17 heures et leur troisième vodka Suze.

Who you gonna call ? TANK BUSTER !

Comment faire face à un char ou à un hélicoptère qui moissonne en continu ? Concernant le char, il faut connaître les points faibles de la cuirasse. Le blindage est fort devant, moyen sur les côtés, et faible sur l'arrière. C'est donc là qu'il faut envoyer sa roquette. Si jamais vous n'avez pas le choix, tirez dans la tourelle plutôt que dans le corps du char, ou dans la petite jonction entre la tourelle et le corps du char, encore plus vulnérable aux impacts. Sur les City Maps, il est aussi possible de faire sauter le char avec du C4. Il faut trois charges pour un char classique, et quatre pour un char doté du Blindage Réactif (reconnaissable aux petites plaques qui pendent sur les côtés). Pour ce qui est des hélicoptères, les armes à verrouillage type Stinger sont la réponse primaire à ce genre de menace. Le problème vient des leurres infrarouges que TOUS les hélicoptères possèdent. Première méthode : ne pas tirer son missile tant que le pilote n'a pas lâché ses leurres. Si, comme 90 % des pilotes, votre adversaire connaît le truc, il reste la possibilité de « saturer » avec deux Ingénieurs dotés d'un Stinger chacun. Le premier tir



oblige à gâcher les leurres, et le deuxième fait mouche. La meilleure méthode restant la troisième : un Éclaireur utilise le marqueur laser, et un Ingénieur tire un missile de Javelin qui ignorera alors les leurres classiques. Cette méthode fonctionne aussi avec les véhicules terrestres. Prenez garde, le Javelin est une denrée rare : chaque ingénieur n'en dispose que de deux (trois avec l'amélioration Explosif). Pour finir, et comme on dit chez nous : pourquoi péter un char quand on peut simplement l'endommager pour forcer son occupant (un Ingénieur, les trois quarts du temps) à en sortir pour l'abattre et le lui voler ?

Piloter sans se crasher

Un hélicoptère dispose de trois commandes : ascendante, latérale et vitesse. Dans *Battlefield 3*, c'est à peu près pareil. Une commande pour le rotor principal (monter, descendre), une pour l'hélice de queue (pour tourner sur vous-même), et une autre pour orienter le nez de l'appareil. Avant tout, nous vous conseillons de mettre toutes les commandes sur le clavier. Accélération et virage sur les touches Z, Q, S et D, tangage et lacet sur les flèches. Il s'agit des commandes par défaut, mais la plupart des joueurs commettent l'erreur d'utiliser la souris, bien moins précise. Pour prendre de la vitesse, après un décollage, il faut monter (accélérer) piquer du nez, puis remettre les gaz une fois en chute. Pour ralentir, c'est l'inverse : il faut redresser le manche et remettre les gaz. Gardez à l'esprit qu'il faut toujours se servir du souffle de l'hélice principale. Pour détruire une cible au sol, soit on reste stationnaire et on fait un tir

groupé de roquettes, surtout si elles sont guidées, soit on fonce sur la cible pour être plus difficile à moucher. Autre méthode pour aider à la capture ou à la défense d'un point : le straffing. Le pilote doit maintenir les gaz (touche Z) et tanguer vers bâbord ou tribord (flèche droite ou gauche). En virant progressivement, il est possible de tourner autour d'un point fixe. Si le pilote peut difficilement tirer dans ces conditions, ce n'est pas le cas du tireur, et ça permet à l'appareil d'être difficile à toucher à la mitrailleuse lourde ou au canon. C'est donc une manœuvre réservée à l'hélico d'attaque. Pour l'hélico de reconnaissance, les commandes sont les mêmes, mais on perd en vitesse et en résistance ce que l'on gagne en maniabilité, avec en prime la possibilité d'embarquer un Ingénieur pour réparer. La combo qui tue avec cet engin : marqueur laser en amélioration, brouilleur infrarouge (ou CME, c'est selon) en gadget, et missile guidé

en arme. Celui-ci verrouille les unités terrestres et/ou marquées au laser. Avec le marqueur laser en prime, les cibles aériennes deviennent éligibles au missile guidé. En avion, inutile de mettre les gaz en permanence. Le radar aérien est important car il permet d'avoir une bonne vision du jeu, faute de vue arrière comme dans *Battlefield 2*. Si un autre avion vous prend en chasse, multipliez les virages pour désorienter l'ennemi, puis, quand il est fébrile, faire un grand virage en décélérant au max. Vous avez toutes les chances de vous trouver dans son sillage. L'avion sert surtout à gagner et à conserver la supériorité aérienne, donc à chasser d'autres avions ou des hélicoptères. Il faut prendre ces derniers de flanc, et ne pas utiliser de missiles qui les alerteraient. La mitrailleuse suffit à les découper en une longue rafale, à condition de bien aligner la mire sur la cross air et de ralentir avant de tirer.



Prenez un Ingé à bord.



Marqueur laser + missile guidé = win !!!



Je vous mets au défi de faire pareil.

Construire son escouade

Il n'y a pas beaucoup de compositions d'escouade « clé en main ». Le plus important, en arrivant dans une partie, c'est de regarder l'escouade que vous rejoignez, et de sélectionner les équipements complémentaires. Pas la peine d'être deux à disposer de l'amélioration d'escouade Sprint, par exemple. Choisissez une amélioration d'escouade qui n'est pas déjà présente. En ce qui concerne le choix de classe, tout dépend du type de carte. Sur une City Map ou une Infantry Map, l'Éclaireur n'est pas utile au sein d'une escouade, à moins de jouer avec des équipiers que vous connaissez bien, ou que vous souhaitiez poser une balise de respawn au bon endroit, que le reste de l'escouade utilisera car vous les aurez avertis sur Mumble ou TeamSpeak. Une escouade efficace comprend deux Soutiens, un Ingénieur et un Assaut. Si tout le monde reste

groupé, c'est un véritable rouleau compresseur. Sur les Air Maps, c'est un poil différent. Les Éclaireurs y sont beaucoup plus utiles, mais doivent se regrouper au sein de la même escouade pour pouvoir respawn dans les endroits où ils sont utiles, comme la prairie en bordure de Frontière Caspienne, ou le sommet de l'hôtel dans Frappe sur Karkand. Une escouade composée de trois Éclaireurs et d'un Soutien pour couvrir leurs arrières est assez cohérente. Les autres escouades doivent être des escouades de rush, constituées d'un Assaut avec trousse de soin, et de deux Ingénieurs, dont un avec la Javelin pour rentabiliser les marquages opérés par l'équipe d'Éclaireurs. Et enfin, d'un Soutien, afin que le massacre ne manque jamais de cartouches. À la fin d'une partie, et surtout en mode Conquête, augmenter le nombre d'Assauts est une excellente idée.



OPINION

PAR BOBA FETT

Le doux parfum de Tahiti

Alors que les timides rayons du soleil ne parviennent pas à nous soustraire à l'univers de *Skyrim*, en cette fin d'hiver, on se surprend à rêver des divines silhouettes qui se mettent à nu sur Tahiti. Inutile de fantasmer, bande de playboys déjà en route pour de paradisiaques destinations : on ne parle pas de vahinés et de plages de sable fin ici, mais de la dernière génération du GPU d'AMD ! Jamais 28 nanomètres n'auront traduit autant de plaisir. La Radeon HD7970 est dans les bacs et pose déjà les bases d'une nouvelle génération de cartes graphiques, plus performantes et moins gourmandes en énergie. Certes, seuls les joueurs les plus fortunés pourront d'ores et déjà l'embarquer dans leur configuration, mais elle laisse présager un avenir serein et sonne le grand retour de la lutte fratricide entre AMD et nVidia. Ce dernier n'a pas encore dégainé son GPU Kepler, promis pour le printemps prochain, mais les premiers contours d'une Radeon HD7950 s'esquissent déjà. Si vous n'avez pas réuni le budget adéquat, préparez dès maintenant vos économies : elles risquent, elles aussi, de fondre comme neige au soleil.



La nouvelle génération de GPU ■ Les GPU gravés en 28 nm se multiplient

Nouvelle bataille pour AMD et nVidia

Premier constructeur à dégainer un GPU gravé en 28 nm, AMD met le feu aux poudres et pose les bases d'un nouvel affrontement avec son éternel rival,

nVidia, pour le plus grand bonheur de tous les joueurs. Si la Radeon HD7970, dont vous trouverez le test complet à la page suivante, constitue à ce jour la meilleure référence de la famille «Southern Islands» de la marque, elle devrait rapidement se voir seconder par une petite sœur. La Radeon HD7950 commence en effet à dévoiler le bout de ses transistors et promet de décliner des caractéristiques tout aussi flatteuses que son aînée, à un tarif plus abordable. On ne s'en plaindra pas, tant le prix de la Radeon HD7970 constitue aussi son principal inconvénient : la HD7950 devrait afficher un tarif amputé de 100 à 150 dollars, ce qui devrait la situer davantage au niveau de la GeForce GTX 580. Du côté des performances, elle sera équipée du même GPU gravé en 28 nm, privé de certains composants. Celui-ci devrait tourner à 800 MHz (contre 925 MHz pour le cœur de la HD7970), avec 3 Go de mémoire GDDR5 cadencés à 1250 MHz sur un bus 384 bits (1375 MHz pour la référence haut de gamme). On peut envisager une forte montée en overlocking et surtout de nombreuses déclinaisons de la carte autour de systèmes de refroidissement sophistiqués. La Radeon HD7970 fait d'ailleurs l'objet de telles attentions, à l'instar de la HD7970 DirectCU II d'Asus, affublée de deux ventilateurs

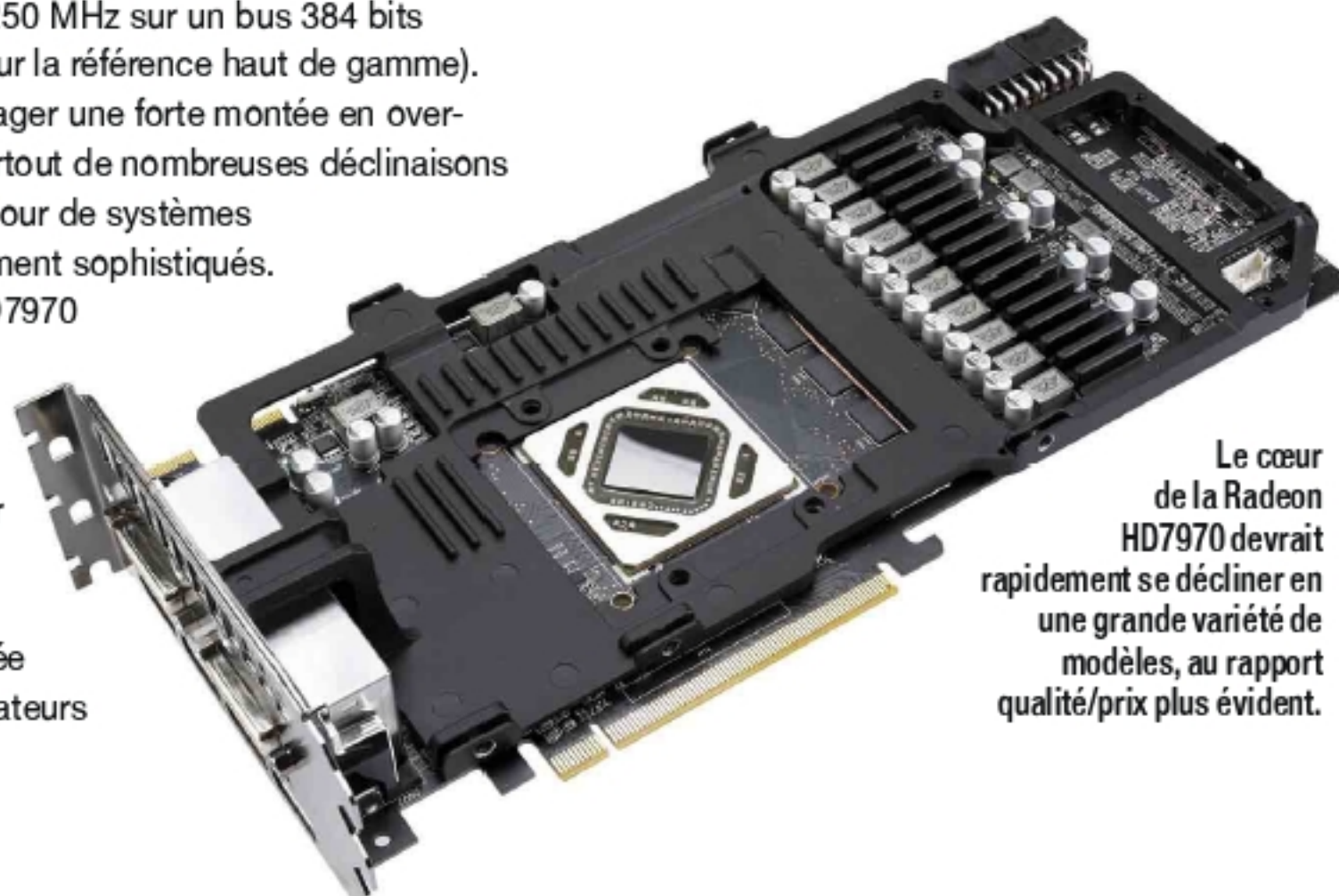
de 10 cm de diamètre et de six heatpipes. Cette version modifiée offre un overlocking d'usine, en affichant un GPU à 1 000 MHz et de la mémoire à 1 400 MHz. Même son de cloche

avec la Yeston HD 7970, qui présente deux imposantes turbines de 120 mm de diamètre (579 euros). Du côté de nVidia, on a officiellement reculé la sortie de la famille Kepler en avril 2012. Si le constructeur cherche avant tout à se démarquer de l'attitude d'AMD, qui a annoncé très tôt la sortie de la Radeon HD7970 pour une disponibilité plusieurs semaines plus tard, on peut également

craindre que les retards de TSMC et GlobalFoundries pèsent lourdement sur la sortie de cette architecture. Les deux fondeurs ont en effet avoué des soucis de production sur la gravure en 28 nm, qui devraient se répercuter sur l'ensemble de leurs clients, y compris AMD. De là à craindre que la Radeon HD7970 soit la seule carte gravée en 28 nm du marché pendant un certain temps, il n'y a qu'un pas que notre cœur de joueur ne saurait franchir.

Site : <http://www.amd.com>

«La Radeon HD7950 devrait afficher un rapport qualité/prix plutôt flatteur.»



Le cœur de la Radeon HD7970 devrait rapidement se décliner en une grande variété de modèles, au rapport qualité/prix plus évident.



ACTUALITÉS 90

Des cartes graphiques, le point sur les gammes de processeurs d'Intel et d'AMD, et un SSD très performant signé Kingston.



TESTS 92

La Radeon HD7970, un micro-casque sans fil destiné aux joueurs et une souris efficace pour les titres d'action-RPG.



PRATIQUE 94

Découvrez l'interface d'AMD dédiée aux profils applicatifs et créez des options pour vos jeux préférés.



En attendant Ivy Bridge... ■ La clé sur le contact du Bulldozer

Les plans secrets d'Intel et AMD

Alors que Mooly Eden, à la tête de la division PC d'Intel depuis près de 9 ans, tire son ultime révérence, le fondateur de Santa Clara et AMD affutent leurs dernières armes dans le marché des processeurs. Du côté d'Intel, on ne change pas une équipe qui gagne : les derniers hexa-cœurs Sandy Bridge-E (en particulier le Core i7-3960X à 920 euros et le Core i7-3930K à 530 euros) constituent la vitrine technologique de l'enseigne et devraient se décliner en des modèles plus abordables ces prochaines semaines, afin de préparer sereinement l'arrivée de l'architecture Ivy Bridge. En parallèle, le

constructeur propose une étrange garantie optionnelle couvrant un CPU en cas de problèmes d'overclocking. Moyennant 20 à 25 dollars environ, elle permet de remplacer une puce qui aurait cramé au cours de l'opération pendant trois années ; elle vise la gamme des Core i5-2000K et Core i7-2000K. Du côté d'AMD, on devrait bientôt découvrir la nouvelle génération de puces Bulldozer, autour de modèles quadri-cœurs dépourvus de mémoire cache L3. Une fois encore, le constructeur mise donc sur le marché de milieu de gamme en affichant un rapport qualité/prix qui devrait être flatteur.

Site : www.intel.com

BRÈVES

Une Radeon HD7970 boostée

Le tarif élevé de la Radeon HD7970 de référence ne vous rebute pas ? Ajoutez près de 40 € et repartez avec un modèle à l'allure extrême, la Yeston HD 7970. Équipée de deux ventilateurs de 120 mm de diamètre, la carte est overclockée d'usine et présente une fréquence de GPU de 1 000 MHz, contre 925 MHz par défaut.



Un mini PC dédié au jeu

Développé par Alienware, le X51 est un mini PC qui emprunte le design d'une pure console de jeux. Équipée d'un Core i7, de 4 Go de mémoire vive, d'une GeForce GT 545 et d'un disque dur d'un téraoctet, cette machine ultra nomade constitue une solution de choix pour les joueurs itinérants. Vous devrez tout de même déboursier près de 600 €.



Un boîtier sobre et élégant

Vous recherchez un boîtier grand tour, au design épuré et au bon cable-management ? Ne cherchez plus : le Shinobi XL est fait pour vous. Compatible avec les cartes mère au format XL-ATX, ce boîtier comprend 9 slots PCI, 4 ports USB 3.0 et 9 emplacements pour des ventilateurs de 120 mm. Il s'installe sans outils et coûte 139 € environ.



SHOPPING

Kingston SSDNow V+200

La nouvelle gamme de SSD de Kingston s'articule autour du contrôleur SandForce SF-2281 et affiche des performances alléchantes : respectivement 535 Mo/s et 480 Mo/s en lecture et écriture séquentielles. La famille se décline en des modèles de 60 Go (140 \$), 90 Go (196 \$), 120 Go (245 \$), 240 Go (479 \$) et 480 Go (970 \$). Une excellente solution pour doper la réactivité de son système, même si ces tarifs s'avèrent plutôt élevés au regard de l'HyperX SSD (180 € pour 120 Go). Site : www.kingston.com





Constructeur AMD / Sapphire
Fréquence 925 MHz
Fréquence mémoire 1 375 MHz
Gravure 28 nm
Mémoire vidéo 3 072 Mo GDDR5
Interface mémoire 384 bits
Longueur 27 cm, dual-slot
Connectiques 2 ports mini-DisplayPort, 1 port HDMI, 1 port DVI
Unités de calcul : 2 048 processeurs de flux
Site www.sapphiretech.com
Prix 529 €
Sortie prévue Déjà disponible

EN RÉSUMÉ

Ultra performante, moderne et peu gourmande, la Radeon HD7970 ne souffre aujourd'hui que d'un défaut : son prix, qui la place résolument dans le très haut de gamme.

PLUS

- Les performances
- La consommation électrique
- Les faibles nuisances sonores

MOINS

- Le prix élevé
- La disponibilité en boutique
- La connectique

VERDICT 17/20

Sapphire HD7970 3GB GDDR5 ■ Pour 28 nm de plaisir

Le mieux est l'ami du bien

Atendue de pied ferme, la Radeon HD7970 introduit l'architecture GCN (Graphics Core Next).

Embarquant un processeur gravé en 28 nm, la carte épouse des caractéristiques flatteuses : un GPU cadencé à 925 MHz, 2 048 processeurs de flux, 128 unités de textures et 3 Go de GDDR5 à 1 375 MHz sur un bus mémoire de 384 bits. La consommation au repos est inférieure de près de 15 Watts par rapport à la Radeon HD6970. En pleine charge, elle atteint les 300 Watts, soit 5 à 7 % de plus que cette même carte. On apprécie également le nouveau système de refroidissement qu'embarque la Radeon HD7970 : nous avons ainsi relevé des températures de 40°C lorsque le GPU est au repos et de 78°C en pleine charge. Des valeurs plus que saluaires face à la Radeon HD6970

(44°C et 89°C) ou à la GeForce GTX 580 (47°C et 90°C) !

La Radeon HD7970 pose les bases d'une gamme ultra puissante. En 1 920x1 080 pixels, en mode ultra et avec un antialiasing 4x, elle affiche 62 FPS sur *Battlefield 3*. Une hausse de près de 35 % par rapport à la génération précédente ! L'écart est encore plus important face au CryEngine 3 de *Crysis 2*

« La Radeon HD7970 remplit parfaitement ses promesses et pose les bases d'une nouvelle génération de cartes graphiques. »

et la carte bat à plate couture la GeForce GTX 580, en affichant 13 % de performances supplémentaires. Seule la bi-GPU GTX 590 la supplante d'une franche tête, pour un tarif toutefois plus élevé de cent euros environ. Moderne,

performante, peu gourmande et sachant se faire discrète, la Radeon HD7970 remplit parfaitement ses promesses et pose les bases d'une nouvelle génération de cartes graphiques. Compte tenu de ses performances, son tarif n'est pas étonnant : elle est toutefois proposée à 150 euros de plus que la GTX 580, et n'est pour l'heure réservée qu'aux joueurs les

plus fortunés. Elle remet définitivement en cause l'intérêt des cartes bi-GPU, au tarif et à la consommation électrique exorbitants. En conclusion, si vous avez les moyens d'acquérir une telle bête de course, n'hésitez pas.

Encaissant bien les overclockings les plus poussés, la Radeon HD7970 peut caracoler à 1 GHz sans sourciller, à l'aide de MSI AfterBurner.

Constructeur Logitech
Type Micro-casque
Plage audio 20 Hz – 20 KHz
Impédance 32 Ohms
Réponse microphone 100 Hz – 75 KHz
Connectique 1 USB
Site www.logitech.fr
Prix Environ 180 euros
Sortie prévue Déjà disponible

EN RÉSUMÉ

Avec sa finition irréprochable et le son cristallin qu'il distille, le G930 s'érige comme l'une des références des micro-casques pour joueurs. On apprécie également l'utilitaire très complet, qui propose des profils de jeux.

PLUS

- La qualité audio
- Le maintien du casque
- L'utilitaire de réglage

MOINS

- Le tarif élevé
- Pas de jack 3,5 mm
- Les boutons de macros

VERDICT **16/20**



Logitech Wireless Gaming Headset G930 ■ Jouez sans fil à la patte

Un casque sans fil pour les joueurs

Si Logitech est davantage réputé dans le marché des périphériques grand public que dans le pur registre des accessoires pour gamers, le Wireless Gaming Headset G930 nous a surpris par sa qualité sonore et sa conception innovante. On apprécie en premier lieu son

grand confort d'utilisation : le micro-casque s'accompagne d'un dongle USB qui assure un usage sans fil et une grande liberté de mouvement. Il distille un son puissant et environnant et le microphone à la perche modulable produit des enregistrements cristallins. Un vrai régal !

Constructeur Razer
Type Souris filaire
Boutons supplémentaires 11
Sensibilité laser 5600 dpi
Ultrapolling 1 000 Hz
Dimensions 81x70x46 mm
Poids 134 g
Site www.razerzone.com
Prix Environ 80 euros
Sortie prévue Déjà disponible

EN RÉSUMÉ

Originale et innovante, la Naga Hex accompagne à merveille les fans d'action-RPG avec ses touches bien pensées.

PLUS

- Concept innovant
- Qualité des finitions
- Sensibilité et précision

MOINS

- Résolument droitier
- Plutôt mono-usage
- Disponibilité en boutique

VERDICT **15/20**



Razer Naga Hex ■ Un mulot taillé pour les action-RPG

Pour des réactions Hexactes

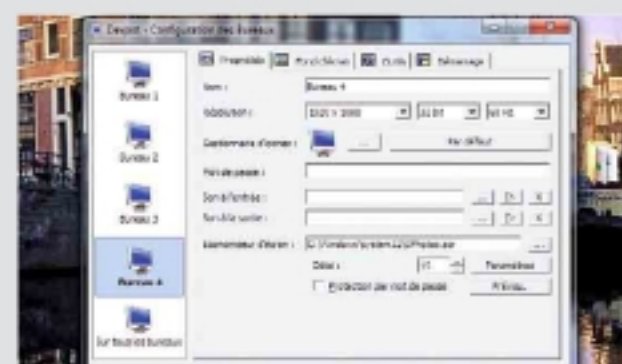
Comme son nom l'indique, la Naga Hex est pourvue de six boutons positionnés en hexagone sur son côté gauche. Faciles d'accès avec le pouce, ces six boutons mécaniques présentent une faible course et s'avèrent ainsi très réactifs : un vrai régal pour

déclencher des sorts, activer une habileté ou utiliser un objet ! Équipée d'un capteur laser présentant une sensibilité de 5 600 dpi, la Naga Hex se montre extrêmement précise et réactive. La molette est également très confortable et lui assure une grande polyvalence.

UTILITAIRES

Dexpot 1.5.15

Le bureau de Windows 7 vous paraît étriqué ? Adoptez sans hésiter Dexpot, une solution gratuite de bureaux virtuels. Très simple à configurer, elle vous permet de basculer d'un écran à l'autre via un cube 3D tout en affichant des miniatures des fenêtres ouvertes. Vous personnalisez la résolution de chaque écran. Pratique ! www.dexpot.de



RKill 22.01.2012

Si les antivirus permettent facilement de détecter logiciels-espions et malwares, rares sont les utilitaires qui parviennent efficacement à les supprimer. Avec son exécution en ligne de commande, RKill solutionne les cas les plus difficiles, en désactivant les processus et services vérolés. Logez-le sur une clé USB pour nettoyer un PC corrompu. <http://tinyurl.com/ycp36pe>



Fresh UI 8.80

Vous maîtrisez Windows 7 sous toutes les coutures et vous souhaiteriez exercer un plus grand contrôle sur le système ? Grâce à cet utilitaire, vous retrouvez des dizaines de réglages complémentaires dans une fenêtre unique. Vous activez ainsi de nombreuses fonctions cachées et vous personnalisez l'interface du système. <http://tinyurl.com/5c8p9>



Des profils pour les jeux

AMD vient de lancer une nouvelle version de son panneau de contrôle pour cartes graphiques. Grand changement : la possibilité de créer simplement des profils pour chacun de ses jeux préférés, et pouvoir ainsi customiser les préférences pour chacun de ses jeux...

DURÉE

30 minutes

NIVEAU

✓ Facile

MATÉRIEL

✓ Pilotes AMD 12.1 (www.amd.fr)

Après avoir tergiversé sur le sujet, AMD propose enfin dans ses pilotes une interface dédiée aux profils applicatifs.

Un mot compliqué qui reprend un concept extrêmement simple : permettre d'utiliser des options différentes pour chacun de ses jeux.

Option : pas de bug !

L'idée de réglages indépendants peut surprendre ceux qui ne se sont jamais plongés dans les méandres des panneaux de contrôles, qu'il s'agisse de ceux d'Intel, de nVidia ou d'AMD. En effet, si ces derniers permettent de régler des choses essentielles, comme la résolution de l'écran (désormais plus ou moins automatique sous Windows 7 : saluons l'effort de Microsoft !) ou leurs positions respectives lorsque l'on en a plusieurs, on peut également changer certains paramètres importants pour les jeux. Par exemple, le type d'antialiasing utilisé, ou la possibilité de supprimer (ou forcer !) la synchronisation verticale. Afin d'améliorer votre expérience de jeu, il vous est en effet possible de jouer sur ces réglages et leurs options.

Anticrénelage

Traduction française de ce que l'on voit souvent appelé antialiasing, l'anticrénelage permet de réduire les effets d'escaliers que l'on peut voir à l'écran en adoucissant les lignes. Une option traditionnelle qui tend à disparaître des jeux modernes. En effet, afin de simuler des ombres et des jeux d'éclairages toujours plus réalistes, les moteurs 3D utilisent ce que l'on appelle un mode de rendu différé. En clair, il est incompatible avec l'antialiasing traditionnel.

« Certains jeux proposent un antialiasing "alternatif" que l'on peut activer dans les menus. »

Parfois, certains jeux proposent un antialiasing « alternatif » que l'on peut activer dans les menus (on parle parfois de « FXAA » pour indiquer que cet antialiasing est effectué par des shaders). Parfois l'option manque, mais cela ne veut pas dire que l'on ne peut pas s'en sortir.

Depuis quelque temps, AMD propose une option baptisée « filtrage morphologique ». Cette case à cocher dans les profils permet de simuler un antialiasing de type « FXAA » dont le gros avantage est une compatibilité totale : car tous les jeux sont compatibles. Comme tous les effets d'antialiasing, le filtrage morphologique peut être gourmand. À vous de l'activer au cas par cas. L'effet est assez dramatique dans les jeux les plus anciens.

Filtrage anisotrope

Derrière ce mot compliqué se cache un phénomène que vous avez probablement remarqué : le scintillement sur des objets uniformes. Contrairement à l'antialiasing qui fait disparaître les effets d'escaliers entre les objets, le filtrage anisotrope permet de réduire les artefacts liés à la déformation des textures (de leur dépendance aux angles, pour les puristes !) Sur les cartes graphiques modernes, ce filtrage est extrêmement peu coûteux en termes de performances et améliore rapidement la qualité visuelle. Là encore, les jeux les plus anciens sont ceux qui en profiteront le plus !

C_WIZ

PAS À PAS

1/ Après avoir installé les derniers pilotes, effectuez un clic droit sur votre bureau et cliquez sur « Catalyst Control Center ». **2/** Cliquez à gauche sur le menu « Jeux » puis sur « Paramètres d'applications 3D » (si l'option est cachée, cliquez sur « Préférences » en haut à gauche puis sur « Affichage avancé »). **3/** Cliquez sur « Enregistrer » puis pointez vers le fichier exécutable de votre jeu. **4/** Vous pouvez maintenant effectuer les changements pour votre jeu (voir page de droite). Cliquez sur « Appliquer » en bas à droite une fois terminé !

ÉTAPE 1



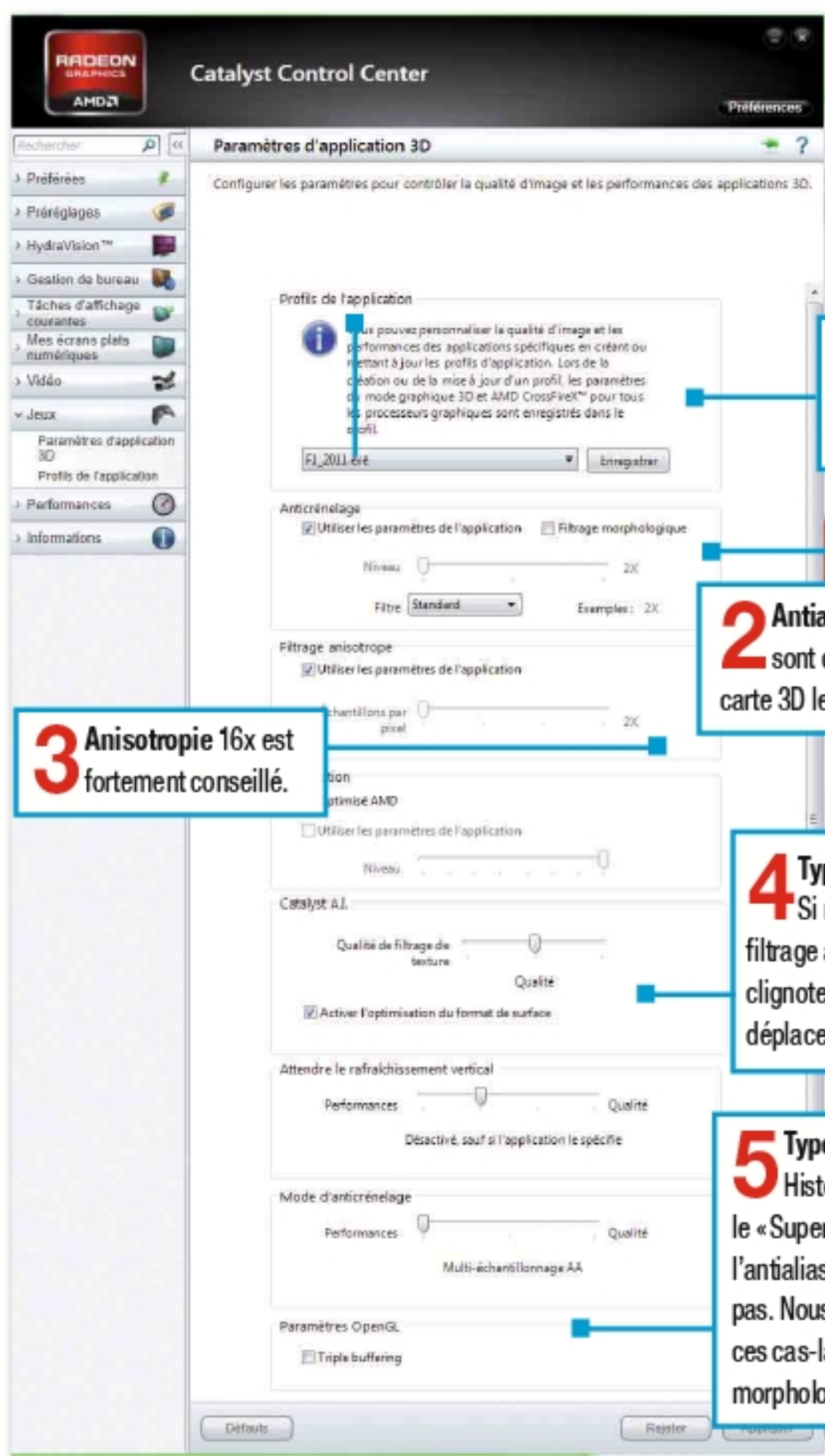
ÉTAPE 2



Les réglages graphiques avancés

Vous trouverez ci-dessous un résumé des options de réglages les plus importantes.

- 1/ Par défaut, la synchronisation verticale est désactivée.
- 2/ Pour s'assurer qu'elle soit toujours désactivée (certains jeux tentent de la forcer), déplacez le curseur à gauche.
- 3/ Pour forcer son activation, déplacez le curseur complètement à droite.



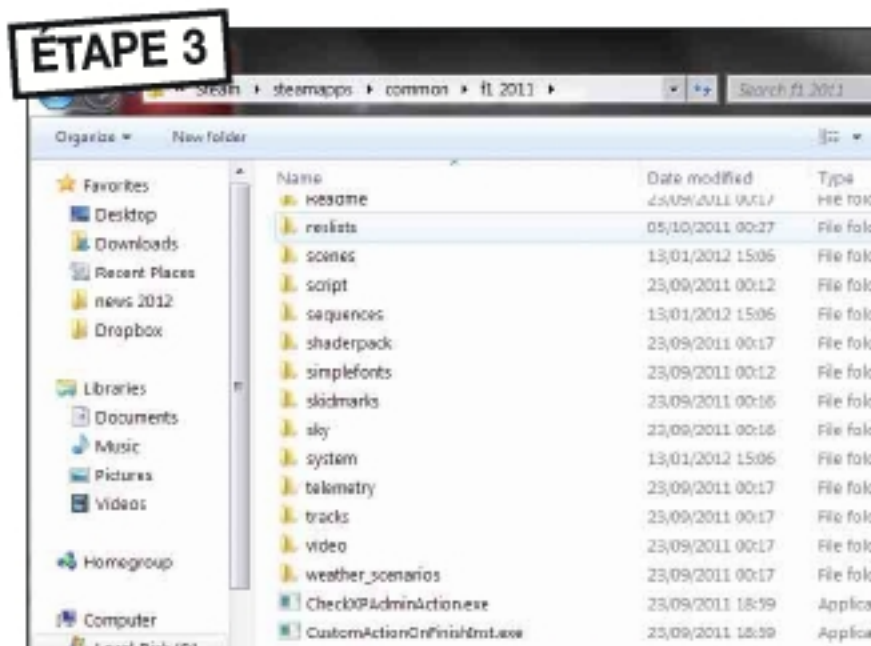
1 Profil indique le jeu pour lequel vous modifiez le profil.

2 Antialiasing. 4x ou 8x sont conseillés si votre carte 3D le permet.

3 Anisotropie 16x est fortement conseillé.

4 Type d'anisotropie Si malgré l'activation du filtrage anisotrope, certains clignotements persistent, déplacez le curseur à droite.

5 Type d'antialiasing Historiquement, on utilisait le « Supersampling » dans les cas où l'antialiasing traditionnel ne marchait pas. Nous vous conseillons, pour ces cas-là, d'utiliser le filtrage morphologique (point 2).



À RETENIR

À l'exception de modèles spécifiques, les écrans LCD ne sont pas capables d'afficher plus de 60 images/s. Dès lors, faut-il demander à votre carte graphique d'en calculer plus ? C'est un débat houleux qui dépend de votre perception, mais aussi du jeu auquel vous jouez ! Les profils prennent ici tout leur sens. Dans les jeux où votre machine est suffisamment rapide et est capable de calculer plus de 60 images/s, nous vous conseillons d'activer la synchronisation verticale. Votre PC chauffera moins, et la fluidité sera meilleure. Si vous jouez à un jeu gourmand ou que votre machine est plus ancienne, il est plus sage de laisser l'option désactivée.

TOP HARD

AMD a dégagé le premier dans la guerre des cartes graphiques en 28nm et la Radeon HD 7970 est une véritable réussite. Reste à mettre la main sur cette carte, ce qui risque d'être difficile : la disponibilité est annoncée comme très tendue pour le début de l'année 2012...

C_WIZ

QUELLE GAMME

HAUT DE GAMME

Attention, les sirènes du marketing en veulent à votre argent en tentant de vous faire dépenser dans des choses inutiles. On se concentre pour maximiser l'expérience de jeu, la carte 3D compte !

MILIEU DE GAMME

Les déstockages de Radeon HD 6800 et 6900 peuvent être une excellente occasion pour changer votre carte graphique. La 6950 reste un très bon choix si vous la trouvez sous la barre des 200 euros.

ENTRÉE DE GAMME

Un minimum de puissance côté processeur reste nécessaire pour une configuration de joueur. Sans lui, la carte graphique ne sera pas correctement exploitée. La carte mère est tout aussi importante !

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran. Ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 150 €

Marque Asus

Chipset P67

Mémoire DDR3

Site www.asus.com

LA CARTE MÈRE P8P67

Asus garde notre préférence avec sa série P8P67, mais là encore attention, la disponibilité est en train de s'ammenuiser sur ces cartes. Plusieurs constructeurs retirent en effet des références de cartes P67 au profit de Z68. Leur seul intérêt est d'être vendues plus cher...

Prix Environ 280 €

Marque Intel

Cœurs 4 (8 avec HT)

Fréquence 3.4 GHz

Site www.intel.com

LE PROCESSEUR Core i7 2600K

Intel a lancé, pour une trentaine d'euros de plus, un nouveau Core i7 2700K. En pratique, il s'agit toujours de la même puce, simplement cadencée 100 MHz plus vite. Sachant que les 2600K ont leurs coefficients multiplicateurs débloqués, l'intérêt de la nouvelle référence n'est pas évident !

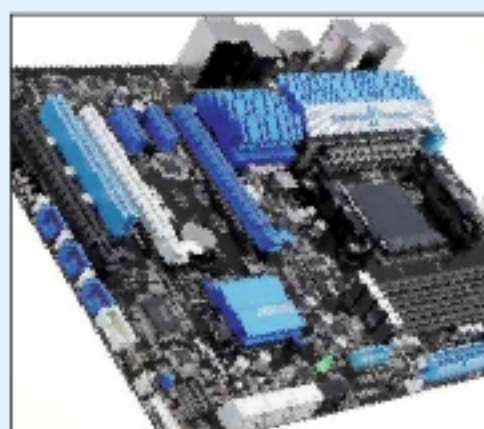
MILIEU DE GAMME

Prix Environ 120 €

Marque Asus

Chipset 890FX

Mémoire DDR3

Site www.asus.com

LA CARTE MÈRE M5A99X EVO

La M5A99X EVO utilise le nouveau chipset 990 FX d'AMD qui permet, entre autres, une gestion de qualité du CrossfireX, s'il vous venait à l'idée d'utiliser plusieurs cartes graphiques en simultané dans votre PC. Couplée à un Phenom II, elle permet d'obtenir une plateforme pour un prix modique !

Prix Environ 150 €

Marque AMD

Cœurs 4

Fréquence 3.6 GHz

Site www.amd.com

LE PROCESSEUR Phenom II X4 975 BE

AMD continue de vendre ses Phenom II et l'on en profite. Ces puces restent plus avantageuses aujourd'hui pour les joueurs que les nouveaux haut de gamme FX. Ceux qui cherchent une alternative Intel peuvent se tourner vers un Core i3 double cœur pour un prix équivalent.

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €

Marque Gigabyte

Chipset 785G

Mémoire DDR3

Site www.gigabyte.com.tw

LA CARTE MÈRE MA785G-UD3H

Le modèle importe moins que la marque : toute carte d'entrée de gamme compatible avec le socket AM3 fera l'affaire, pour peu qu'elle soit pourvue d'un slot PCI Express 16x. Asus et Gigabyte restent les deux marques que l'on conseille pour la qualité de leur suivi, particulièrement des BIOS.

Prix Environ 110 €

Marque AMD

Cœurs 4

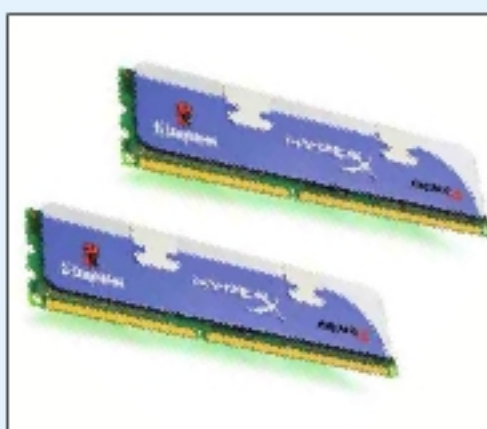
Fréquence 3.4 GHz

Site www.amd.com

LE PROCESSEUR Phenom II X4 965

Prix plancher pour un processeur tout à fait correct et disposant de quatre cœurs réels. On aura du mal à faire mieux, sachant que les AMD A8 et l'offre d'Intel dans cette gamme de prix ne vise pas du tout les joueurs, mais le grand public et les usages multimédia.

Prix Environ 50 €
 Marque Kingston
 Fréquence 1 600 MHz
 Barrettes 2x4 Go
 Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE HyperX 8 Go

Toujours pas de remontée du côté de la mémoire, même si l'on parle de consolidation chez les fournisseurs de puces comme Nanya et Elpida. En attendant, il serait indécent de mettre moins de 8 Go de mémoire dans une configuration haut de gamme. À ce prix là...

Prix Environ 200 €
 Marque Crucial
 Taille 128 Go
 Type Mémoire flash
 Site www.crucial.com



LE DISQUE DUR M4

Avec les pénuries de disques durs, il n'y a jamais eu de meilleur moment pour passer au SSD. Le M4 de Crucial reste notre référence pour ses performances et son support. De nouveaux firmwares sont régulièrement mis à jour sur le site de Crucial, il est prudent d'y jeter un œil de temps à autre.

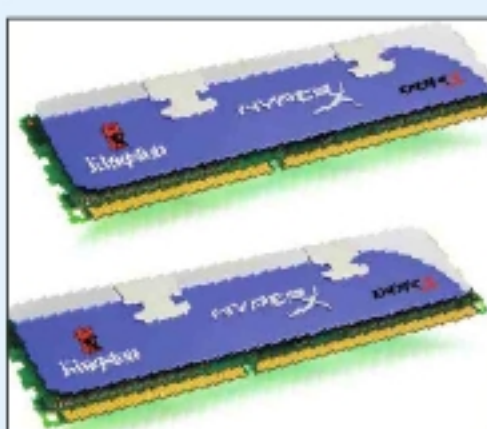
Prix Environ 500 €
 Marque AMD
 DirectX 11.1
 Mémoire 3 072 Mo GDDR5
 Site www.amd.com



LA CARTE VIDÉO Radeon HD 7970

Le luxe se mérite parfois. La Radeon HD 7970 est la première carte graphique PCI Express 3.0 et compatible DirectX 11.1. Elle est la plus rapide du moment, sans conteste, et son seul réel défaut est son prix. La disponibilité, tendue, ne devrait rien arranger...

Prix Environ 50 €
 Marque Kingston
 Fréquence 1 600 MHz
 Barrettes 2x4 Go
 Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE HyperX 8 Go

À 50 euros, l'investissement dans 8 Go de mémoire ne sera pas le plus risqué de votre vie. La fréquence de 1 600 MHz n'apporte qu'un infime bénéfice : moins d'un pour cent de performances dans les jeux par rapport à la 1333. Mais aujourd'hui, les prix ne justifient pas de rester en dessous.

Prix Environ 140 €
 Marque Western Digital
 Taille 1 To
 Type Plateaux
 Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR Caviar Black

Les prix continuent de baisser pour les disques durs, même si l'on reste au double du prix pratiqué il y a trois mois. Si vous le pouvez, conservez le disque de votre ancienne machine et complétez-le par un SSD, tel le M4 évoqué plus haut. Le confort que vous obtiendrez est sans comparaison.

Prix Environ 210 €
 Marque AMD
 DirectX 11
 Mémoire 1 Go GDDR5
 Site www.amd.com



LA CARTE VIDÉO Radeon HD 6950 1 Go

Étant donné la disponibilité tendue de la 7970, les 6970 et 6950 n'ont pas encore vu leurs prix chuter. Malgré tout, il faut rester attentif : des baisses devraient arriver au cas par cas chez les revendeurs. À vous de profiter de la période des soldes pour trouver les bonnes offres !

Prix Environ 25 €
 Marque Kingston
 Fréquence 1 333 MHz
 Barrettes 2x2 Go
 Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE ValueRAM 4 Go

Acheter un kit 8 Go ne serait pas un crime si votre budget le permet. Comme toujours, nous vous rappelons que même pour 4 Go de mémoire, il est indispensable d'installer la version 64 bits de Windows 7 afin de profiter de sa gestion de la mémoire avancée.

Prix Environ 140 €
 Marque Western Digital
 Taille 1 To
 Type Plateaux
 Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR Caviar Black

Acheter d'occasion, même si c'est toujours délicat pour un disque dur, peut-être une solution pour ceux qui disposent d'un budget serré. Les prix devraient encore rester élevés le premier trimestre 2012, tous les acteurs du marché n'y mettant pas forcément du leur pour baisser les prix...

Prix Environ 160 €
 Marque AMD
 DirectX 11
 Mémoire 1 Go GDDR5
 Site www.amd.com



LA CARTE VIDÉO Radeon HD 6870

Le lancement des Radeon HD 7800 n'est pas prévu avant quelque temps. Il ne devrait donc pas y avoir de changement majeur sur le marché pour ces cartes dont le rapport performances/prix est d'ores et déjà excellent. Il n'est pas dit qu'ils continuent de baisser...

JUIN 2002

ET POKE ET PEEK

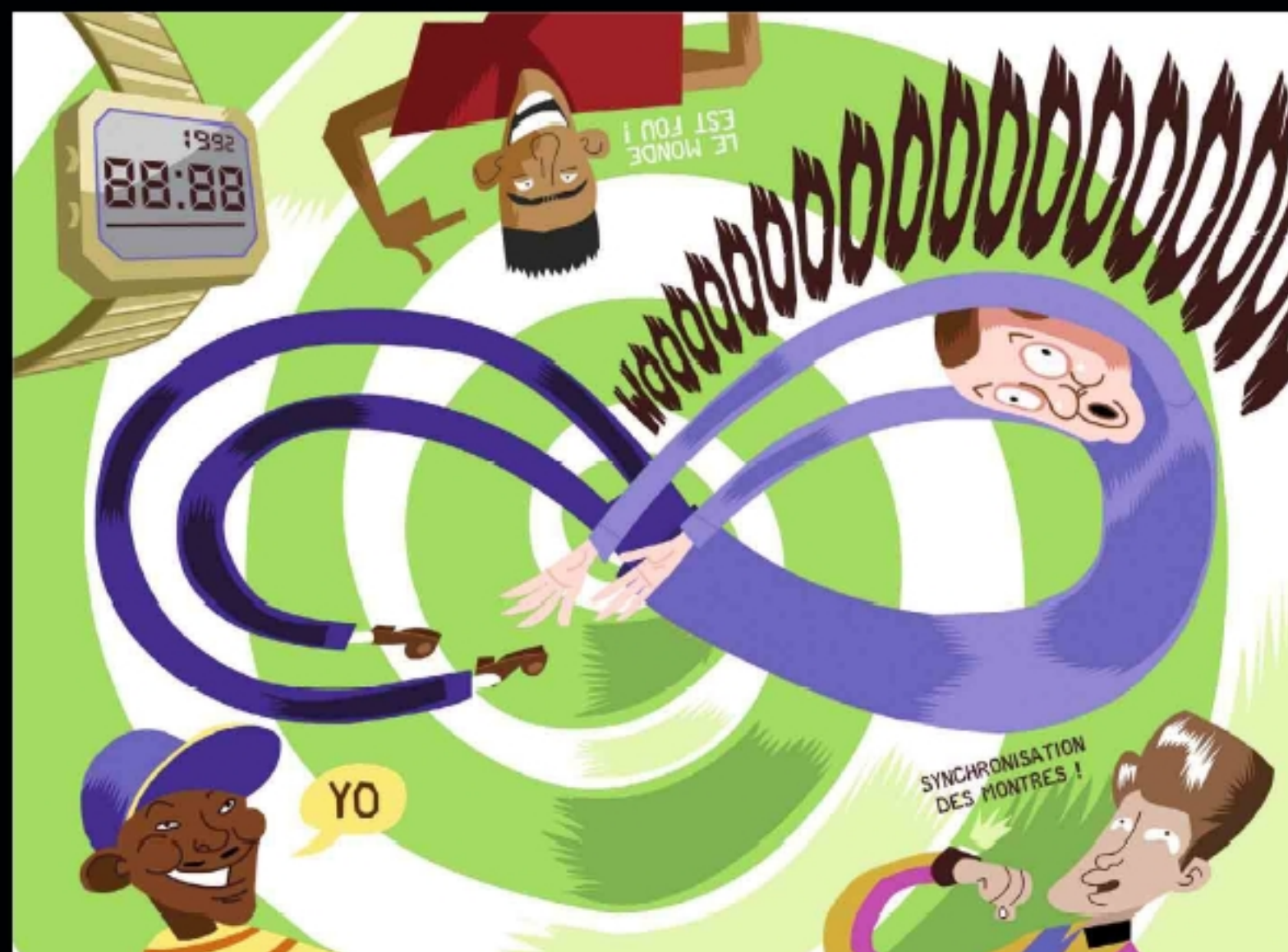
Tout le monde nous bassine avec la fin du monde le 21 décembre prochain, mais j'ai un scoop : elle arrivera beaucoup plus tôt. Et la preuve se trouve dans le *Joystick* numéro 138.



Les Mayas et leur inversion des pôles à deux balles me font doucement marrer. Ici, à Levallois, on a bien pire. Pas le sandwich couenne de porc-harissa de la boulangerie d'en bas, non, mais quelque chose de plus subtil et menaçant. C'est en tombant sur la dernière page du numéro de juin 2002 que je l'ai découverte : la toute première rubrique « Et poke et peek » du mag, rédigée par Ackboo, et consacrée au numéro de mai 1992. Nous voilà donc bloqués dans une boucle temporelle sans fin, qui nous condamne à faire des allers-retours entre les années 1990 et aujourd'hui, sans passer par la case Parker Lewis. Pourtant, les improbables chemises de Savonfou – tout droit sorties d'un épisode d'*Hartley*, cœurs à vif – auraient dû me mettre sur la voie : la fin est proche, et personne n'en réchappera.

TOMORROWIND NEVER DIES

Avant de me suicider à coups de single de Benny B, je décide tout de même d'ouvrir les pages de ce *Joy* 138 qui restent malgré tout ancrées dans les années 2000. Petit à petit, je retrouve l'espoir d'une vie meilleure, grâce, notamment, à quelques classiques de l'époque. Si, comme beaucoup, vous avez fait une croix sur votre hygiène corporelle à cause de *Skyrim*, sachez qu'il en était de même en juin 2002. La surpuissance de *Morrowind* inondait les joueurs et les rédacs du monde entier, avec en conséquence une belle baisse de productivité. Quatre pages de test pour un



tel monument, c'est presque trop peu, mais c'est sans doute le maximum qu'a pu écrire Bob Arctor avant de mourir d'épuisement, puisque le bougre s'est aussi tapé la critique de *Dungeon Siege*, sorti le même mois. J'espère que la pige rapportait à l'époque...

Quoi qu'il en soit, avec ses 94 d'intérêt, *The Elder Scrolls III* démontrait encore un peu plus le savoir-faire de Bethesda en matière de jeu bac à sable. De l'autre côté du continent, Ackboo (encore lui) s'amusait à arracher les tendons des terroristes à coups de shotgun,

dans le douteux mais défoulant *Soldier of Fortune II*. Cette série de FPS méta-bourrins permettait de découper un ennemi avec une précision chirurgicale, sur fond de patriotisme ricain exacerbé... Remarquez, aujourd'hui, on bouffe du «*Modern of Duty*» à toutes les sauces, et on se marre vachement moins.

DES HOMMES ET DES VIEUX

Rebranchons maintenant notre cerveau pour terminer sur une note plus intello. Wanda s'est en effet fendue d'un petit voyage à la Game Developers Conference, pour se fader des keynotes au titre aussi fumeux que « la théorie psychologique au service de la création des jeux ». L'occasion, surtout, de se rendre compte que nos développeurs stars (Wright, Carnack...) ont pris quelques cheveux blancs depuis dix ans. L'amour de la création vidéoludique, lui, semble par contre intact. La grande question reste désormais de savoir si l'on peut finir un texte par une affirmation aussi niaiseuse. Manifestement, oui.

JKA



En 2002, un bon développeur avait les yeux rouges.

*Soldier of Fortune II* : approuvé par Barack Obama.

The screenshot displays the JVN.COM website with a focus on the Joystick blog. The top navigation bar includes links for Accueil, PC, PS2, PS3, PSP, Wii, DS, 360, Achat PC, Achat Jeux Vidéo, Communauté, Concours, Forums, and Blogs. A search bar is located on the left, and a user login section is on the right. The main content area features the Joystick blog header, a post titled 'Pleure pas gamin !' about Portal 2, and a sidebar with various game-related links and a calendar for February.

JVN.COM Jeux Vidéo Network

Créer mon blog
Mon profil
Mes amis
Tapez votre pseudo
Tapez votre mot de passe
Connectez-vous
Inscrivez-vous
Mot de passe perdu ?

Accueil PC PS2 PS3 PSP Wii DS 360 Achat PC Achat Jeux Vidéo Communauté Concours Forums Blogs

Rechercher avec Google sur le site

Jeux
News
Previews
Tests
Dossiers
Solutions
Astuces
Sorties
Vidéos

Communauté
M'inscrire
Créer mon blog
Boîte à cadeaux
Concours
Forums
Blogs
Lexique

Guide de l'acheteur
Guide des jeux
Shopping
Abonnement magazine
Achat matériel
Achat jeux vidéo au meilleur prix

Joystick : le blog officiel

Pleure pas gamin !
Posté le 09/02/2011 à 10:41 dans la rubrique Tiz

BATTLEFIELD PLAY4FREE VOUS AUREZ CE QUE VOUS PAYEZ !

joystick
www.jvn.com

REPORTAGE
PORTAL 2
Téléportés chez Valve, nous avons volé les secrets de GLaDOS !

FOCUS DU MOIS
DC UNIVERSE ONLINE
LE MMO DISCRET MAIS LOIN D'ÊTRE RATÉ.

BETA
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
Faut-il vraiment l'attendre ?

DOSSIER
GAMERS ET PRÉJUGÉS
Où nous sommes étrangers et fier de l'être !

A quelques mois de la fin du monde, tandis que madame Micheau sanglote à grosses larmes, Joy sort son mag 240.

Au programme :
-Portal 2 en couv. Après avoir testé le multi comme la moitié de la planète, nous sommes rendus chez Valve histoire de tâter quelques heures de solo.
-Quitte à nous rendre chez Valve, nous avons fait un brin de causette avec Erik Johnson, Project Manager sur le très attendu DotA 2.
-Un Pour ou Contre dédié aux reboot et remake. Faut-il vraiment faire du neuf avec du vieux quand il suffirait de faire du neuf avec... ben du neuf.
-Un Pour ou Contre dédié aux reboot et remake. Faut-il vraiment faire du neuf avec du vieux quand il suffirait de faire du neuf avec... ben du neuf.

Les nouveaux blogs

Le blog de Zuzu	Zuzu
Le blog de Nerd-Dogg	Nerd-Dogg
Le blog de papa-Idir	papa-Idir
100 % Jeux Vidéo	G80
Le blog de Jobic	Jobic
Le blog de entouaneking	entouaneking
Le blog de BENEDITH	BENEDITH
Jackpapy Va Kejima	jackpapy

Joystick : le blog officiel
94 billets(s) et 1883 commentaire(s)
Le blog officiel de la rédaction de Joystick.
En direct des forums

En kiosque
joystick
235 - Novembre 2011
Abonnez-vous en ligne

Calendrier
Février
01 02 03 04 05 06 07
08 09 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31

A GAGNER : Dead Space 2

Envoyez JVN2 au 7 10 25
du vendredi 10/02/2011 au 20/02/2011

La config du mois
FEBRIER
I-Game PC de jeu
AMD Athlon™ II X2 260, ATI Radeon™ HD 5750, 4096 Mo

RETROUVEZ TOUTE L'ÉQUIPE DE LA RÉDACTION
SUR LE BLOG ET LE FORUM DE JOYSTICK
WWW.JOYSTICK.FR

Venez commenter l'actualité du jeu vidéo
et devenez peut-être le rédacteur star du blog !

"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"

L I A M N E E S O N



LE TERRITOIRE DES LOUPS

VIVRE OU MOURIR EN CE JOUR

AU CINÉMA LE 29 FÉVRIER

agency DESIGN BY TASTE / CREDITS NON CONTRACTUELS



www.leterritoiredesloups.fr

